7 Hratelných dem! 11 plných Yaroze her! Upřímné recenze!

Oficiální Český

PlayStation Magazín

ČÍSLO 45



EXKLUZIVNÍ RECENZE!

SYPHON FILTER 3

Bomba! Gabe Logan dává potřetí teroristům na frak!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Skejťácká senzace! Jdeme do kolen...

EXKLUZIVNĚ!

DAVID BECKHAM SOCCER

Rozsáhlé téma a rozhovor s fotbalovou hvězdou.

PlayStation

MASIVNÍ HARRY POTTER SOUTĚŽ

Návody The Italian Job a X-Men 2 • FIFA 2002 • VIP • Worms World Party • Plucky NBA 2002 • Men In Black • Lucky Luke • Popstar Maker • 10 stran o PS2 a více...

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643
Cena 230,- Kč Prosinec 2001
9 771212 060007 12



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český PlayStation® Magazín

ČÍSLO 45
Prosinec



19 HRATELNÝCH DEM
„Uf! Zvládáte to vůbec? Samozřejmě."

Žijte ji! Dýchejte ji! PSone™ Hrajte!

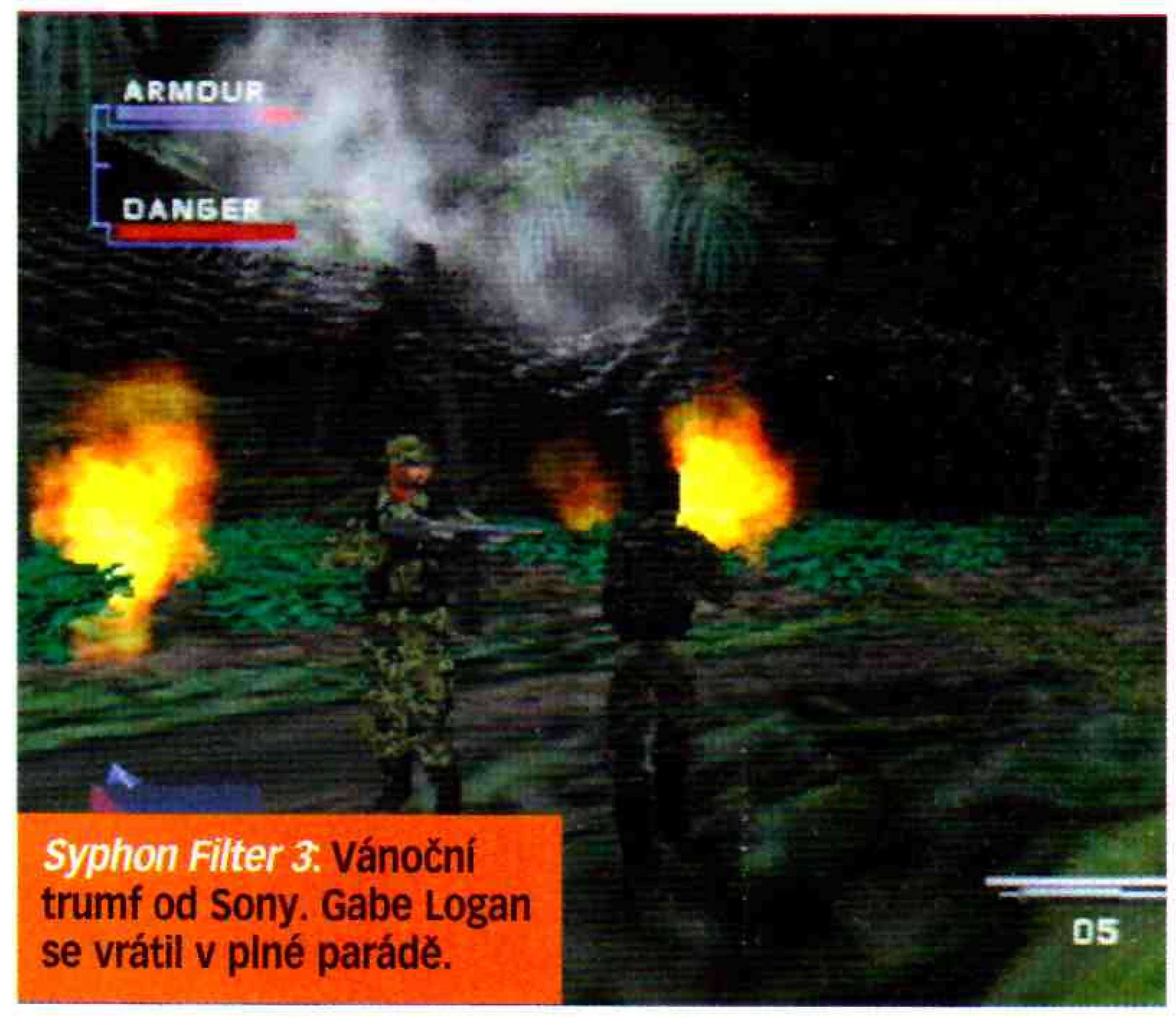
Je prosinec a stejně jako každý rok, i tentokrát se zúročuje naše trpělivost, protože právě v tomto období jsou vydávány ty nejlepší hry. Vánoční horečka dorazila i na PlayStation. Nevím jak vy, ale já si Ježíškovi napíšu o *Syphon Filter 3* a *Worms World Party*, vždyť jak často stojí nová fantastická hra kolem šesti stovek? Další pecky zrecenzujeme v příštím čísle (připomínám, že vychází ještě před Vánoci, 18. prosince!) a to ani nemluvíme o PlayStation 2 - dvě desítkové recenze v tomto čísle hovoří samy za sebe. Se vší skromností však můžeme říci, že stejně jako všechny tyhle fantastické hry si tento měsíc užijete naše demo CD. 19 hratelných dem! Uf! Zvládnete to vůbec? Samozřejmě. Užijte si to.

A proč to neřict, velkou radost nám dělá TipStation. První číslo je právě na stáncích a mnozí si asi ťukají na čelo a ptají se, zda se vůbec tak úzce specializovaný časopis může v tak malé zemi uživit. Rozhodli jsme se to zkusit a myslíme, že premiérové číslo se nám podařilo. Ale to není podstatné, důležité je, aby se líbilo i vám. Základní informace naleznete na straně 58, a pokud to s ním zkusíte, nezapomeňte nám napsat, jak se vám líbí.

Na počtenou v příštím čísle,

Jan Modrák
Šéfredaktor

Tento měsíc najdete v magazínu...



Syphon Filter 3: Vánoční trumf od Sony. Gabe Logan se vrátil v plné parádě.

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 69

Teď!

OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST...

Sky Sports Football Quiz

- ZÁBAVNÝ KVÍZ SE SPOUSTOU OTÁZEK
- ČTYŘI NÁROČNÉ HERNÍ REŽIMY
- NA VÝBĚR ZE 140 KVÍZOVÝCH TÉMAT
- SLAVNÁ BRITSKÁ SPORTOVNÍ KOMENTÁTORKA

Kdo chce být milionářem? je setsakramentská blbost. A tak bychom teď měli věřit výrobci Hot House Creations, že se mu to podařilo zabodovat novým fotbalovým simulátorem? Měli neměli, my měli tu možnost si ranou verzi kódu vyzkoušet a můžeme vám říct, že *Sky Sports Football Quiz* vypadá celkem bombasticky.

Nuže, co se změnilo? Tak předně, Hot House se podařilo postavit solidní hratelný herní engine, a teprve potom usilovat o podporu ze strany britské stanice Sky Sports, díky čemuž se všechny ty serepetičky staly spíše než její podstatou jakýmisi ozdobami hry. Na druhou stranu třeba přiznat, že velký podíl na úspěšném zvládnutí hry má sličná komentátorka stanice Sky Kirsty Gallagherová. A tak se nelekejte, až na vás místo drsného pana Tarranta pro jednou vykoukne hezká dáma.

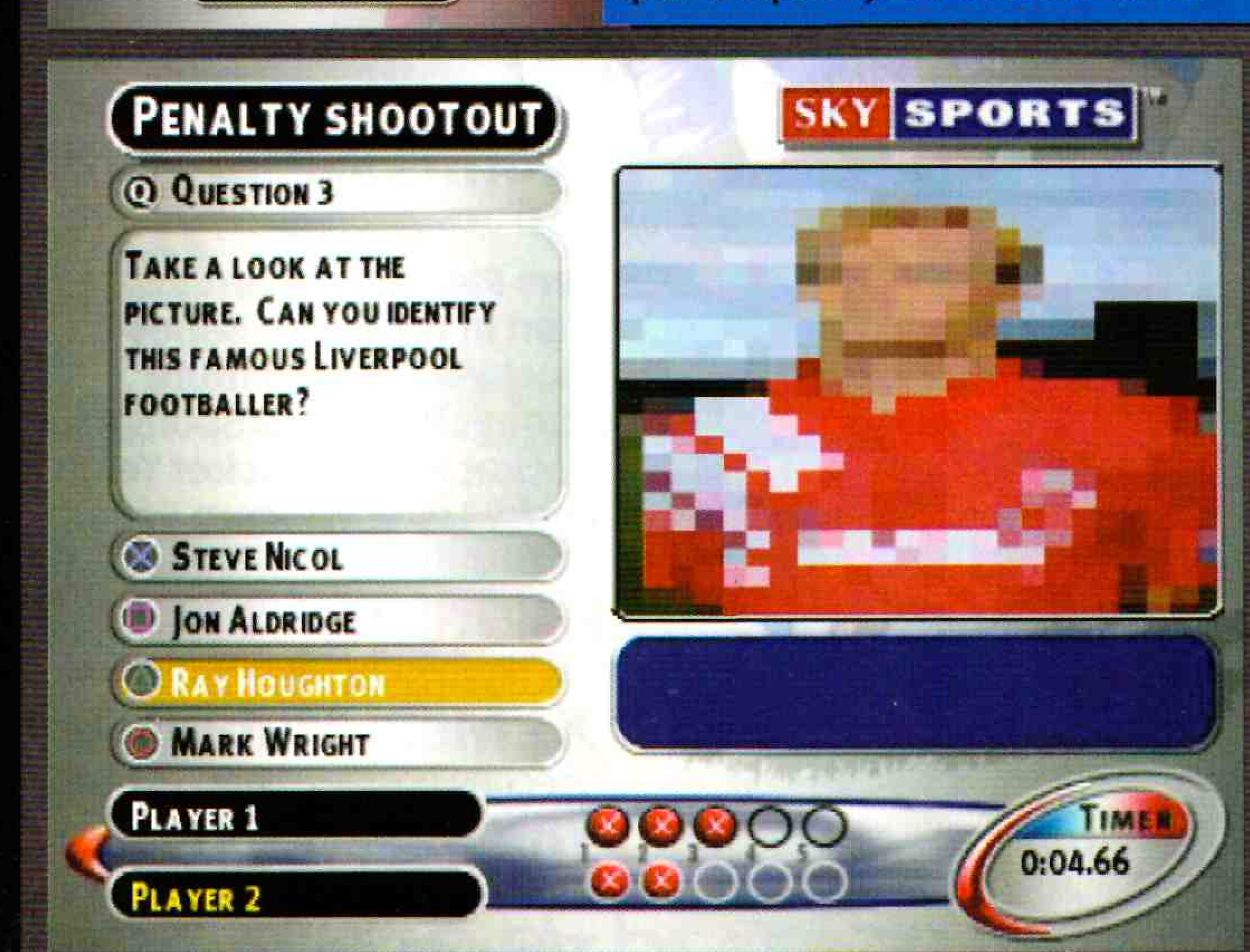
SSFQ obsahuje čtyři režimy: Dream Team (musíte uhodnout co nejvíce otázek, abyste získali škváru a mohli si koupit nejlepší hráče), Penalty Shoot-Out, League Championship (soutěž v podobě kvízů proti jiným klubům z Premier League) a samozřejmě taky Match of the Match (porazte vyzyvatele). Hry jsou určené pro větší počet hráčů a na otázky odpovídáte výběrem z několika možností. Naštěstí je hra zaměřená na široké spektrum hráčů, od úplných nováčků do světa fotbalu až po zkušené mistry statistik. Právě díky tomu by se mohla stát skutečným rodinným hitem a zároveň trochu snadnější alternativou k *Championship Manager Quiz* od Eidosu. Samozřejmě je zřejmé, že angličtina tu bude obrovskou překážkou. Recenze obou her přineseme v příštím čísle. ●

„Tohle není jen o bušení do ovladače. Musíte tu i přemýšlet."



Španělské mušky: Nenechte se nachytat, správná odpověď je často hodně hluboko.





● **CO?** Fotbalový kvíz s tři a půl tisícem otázek

● **KDO?** Hot House Creations, stejný výrobce jako u *Kdo chce být milionářem?*



I prohra je někdy nutná. Důvtipné znázornění opravdového zápasu, musíte odkrýt karty jako první.

LÍBÍ SE VÁM? Jasně, je to ženská, ale zeptejte se jakéhokoliv Angličana a dozvíte se, že o sportu ví tisíckrát více než náš „profík" Vašek Tittelbach.

● **KDY?** No, to je ale těžká otázka! No dobrá, první týden v prosinci.

● **PROČ?** Protože kvízové hry jsou úžasné pro celou rodinu a Kirsty Gallagherová je kus ženské.

NBA Live 2002

- ÚŽASNÍ DRIBLÉŘI ZPĚT NA PS1
- NOVÝ MANAŽERSKÝ REŽIM
- PROFESIONÁLNÍ HVĚZDY VE SVÉM VÝVOJI
- PLNĚ LICENCOVANÍ HRÁČI - A DOKONCE I TRENÉŘI

V Americe je basketbal úžasně populární. Možná tak populární, že si to v Evropě ani nedovedeme představit - navzdory vší té univerzitní slávě a reklamním kampaním Nike je pohled na deset neuvěřitelně přerostlých chlapů snažících se prohodit velký míč malou obručí něčím, co nikdy evropskou veřejnost moc nebralo.

Na druhé straně jsou basketbalové simulátory už dlouho vysoce kvalitními hrami pro nepočetné, leč skálopevně věrné publikum. Tak věrné, že někteří vydavatelé dokonce sáhli i po ostříhaných verzích typu *NBA Street* od Midway, ve kterých hrajete se třemi nebo dokonce dvěma hráči na jedné straně. Na druhé straně EA zůstala věrná normálnímu modelu pět na pět.

Pro letošní verzi *Live* od EA je nám přislíbena ještě větší kontrola nad hráči. Takže vše, co spatříte na palubovce, by mělo být odrazem vaší činnosti, a ne žádné automatiky počítače. To ovšem též znamená, že doskakování bude hodně záležet na brilantním odhadu a načasování.

Novým aspektem, na který se velmi těšíme, je manažerský režim, kdy se stáváte generálním manažerem profesionálního týmu. Prohlížíte si zprávy skautů, podepisujete kontrakty s mladými talenty a snažíte se svůj tým dovést až do velkého finále NBA.

K tomu si připočtěte bujaré oslavy, rafinovanou prezentaci a vyjde vám z toho možná nejlepší basketbalová hra, jaké jsme se kdy dočkali. ●





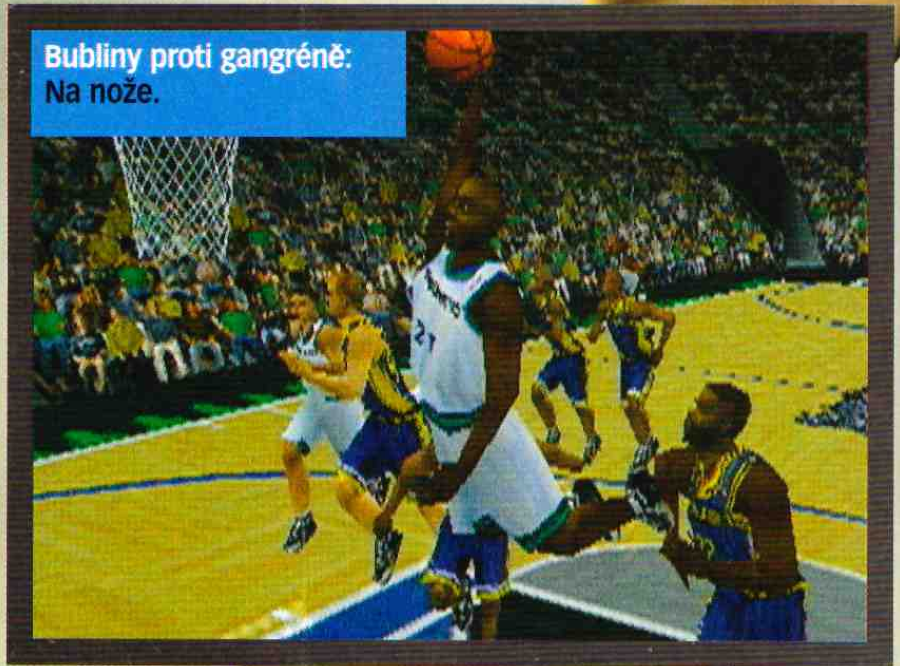
Plný dům: Hlediště je plné, vaše motivace obrovská - teď už jen splnit očekávání a vyhrát.



Šup ho tam: Všimněte si kulatého míče a kulaté obroučky koše. Míč by tam s trochou štěstí mohl sklouznout.

VELKÁ NOHA
Toto je Steve „The Franchise" Francis, 24letý multimilionář a hráč týmu Houston Rockets, přes dva metry výšky a metrák živé váhy. Též hlavní hvězda *NBA 2000*. Jo a mimochodem, docela to umí.

> „Vše, co spatříte na palubovce, by mělo být odrazem vaší činnosti."



Bubliny proti gangréně: Na nože.



Koš: Skórování bude letos obtížnější.



Koš: Skórování bude letos mnohem obtížnější. Taktika je v basketu velmi důležitá.



Tak to má být: To je hra! Jen houšť takových košů...

CO? Skutečný basket pět na pět se spoustou licencí a lepší grafikou než kdykoliv předtím. ● **KDO?** EA Sports, firma, která má za sebou série *FIFA*, *Madden* a *NHL*. ● **KDY?** Do měsíce by hra měla být na pultech. ● **PROČ?** Protože tyhle věci umějí u EA moc dobře - hezké, rychlé a hodně košů.

Oficiální Český PlayStation Magazín

LOADING...

NOVINKY | DRBY | ZVĚSTI | KLEPY



Malý zázrak: Je sice maličký, ale grafiku prezentuje ve špičkové kvalitě.

Dvojice nástup: Hry s režimem pro více hráčů tu nejsou problém.





PERFEKTNÍ OBRAZ

KDY: ZAČÁTEK 2002 KDO: SONY KDE: WWW.SCEE.COM

MINIDISPLEJ! Museli jsme na něj dlouho čekat. A bezpochyby to stálo za to.

Konečně se nám do pracek dostal oficiální PSone displej Sony a musíme říct, že po všech stránkách splnil naše očekávání. Slova slintat blahem jsou pro to, co předvádíme, hodně slabé označení.

Sony produkují spousty skvělých zařízení, ale vždycky jim ze všeho nejlépe šly televize. Není tedy žádným velkým překvapením, že je minidisplej Sony v celé konkurenci nejlepší. Kvalita se prostě nezapře.

Doposud se mohl přívlastkem nejlepší pyšnit minidisplej od Joytech (viz strana 50). Je to zatraceně slušná věcička - kvalitní obraz, dobrý zvuk a patří k němu i nastavitelný stojánek. Displej od Sony je ale víc než jen periferní zařízení. Když ho připojíte k Psone, vypadá konzola mnohem kompaktněji. A je to také nejúplnější minidisplej, který můžete dostat. Z téhle vymazlené věcičky vychází zvuk v podobě křišťálově čistého sterea, které vám přes sluchátka bude laskat zvukovody.

Za umělecké dílo ale musíme považovat hlavně displej samotný. Co do velikosti, je stejný jako ostatní, ale o ostrosti jeho obrazu se konkurentům může jen zdát. Barvy jsou svěží a jasné, obraz nebliká ani se nechvěje a kontrast je perfektní. A co víc, obraz je zřetelný ze všech úhlů, takže nevylučuje ani hraní v multiplayeru.

Super ostrý obraz, čistý zvuk a sexy design. Snad se nám do příštího čísla podaří napěchovat test - každopádně se v nejbližší době těšte na podrobnější popis a recenzi.

„Barvy jsou svěží a jasné a obraz nebliká ani se nechvěje."



Opravdu bomba: Podívejte se na ni i z druhé strany.



TENTO MĚSÍC...

STRANA 9



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

SKVĚLÉ! SKVĚLÉ! SKVĚLÉ! Stačí otočit stránku. →

STRANA 9



GUNDAM BATTLE ASSAULT

Japonsko dodává další skvělé souboje mechanizace. →

STRANA 8



HIDDEN & DANGEROUS

Vydali jsme se do týlu nepřátelských linií, abychom zjistili nejnovější vývoj situace. →

STRANA 8



KIRIKOU

Tahle prastará pověst skrývá temné tajemství. →

SCHOVÁVANÁ

KDY: PROSINEC KDO: TAKE 2 INTERACTIVE KDE: WWW.TAKE2GAMES.COM

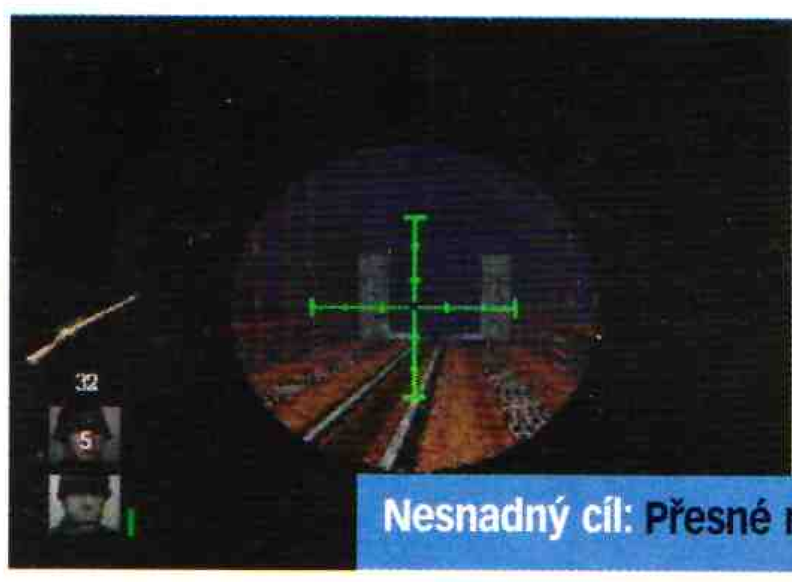
VÁLKA! *Hidden & Dangerous* plánuje na tento měsíc tajné vydání.

Přepínám. „Chrrr. Díky, starouši. Tak, hochu, teď víš, jak to je. Hans bude vejrat. Žraloci v laguně. Hlávky za slanou louží. Na temném kontinentu už se blýská. Trochu je podusíme, ať to odsejpá. Ukážem Hansovi, kdo je tu pánem. Chrrr!"

(Odkašlání). Náš voják se snaží říct asi tolik, že spojenecký útok potřebuje posily a postarat se o ně mají právě vaše speciální tajné jednotky. Rozhodně ale nejde jen o pouhé bojování - budete se muset dostat nepřátelům do týla a zneškodnit již tikající nacistickou časovanou bombu zevnitř.

Hidden & Dangerous vás uvede do situace, která vám moc šancí neskýtá. Ať už se rozhodnete pro tichoučkou likvidaci několika vojáků, abyste tak připravili cestu pro pozemní útok, nebo vyhodíte do vzduchu klíčové průmyslové cíle, vždycky zjistíte, že nepřátelé jsou v ohromné přesile.

Raná verze, kterou jsme si mohli zahrát, vypadá slibně. Pokud se Take 2 podaří udělat něco s poněkud kostrbatým ovládáním, mohla by se z *Hidden & Dangerous* stát dost dobrá hra. Na příští měsíc vám připravíme recenzi.





Nesnadný cíl: Přesné míření je v *H&D* velmi důležité.

INFO KANONÁDA

SKEJTY A HUDBA
Vývojáři prozradili seznam skladeb, které budou v *Tony Hawk's 3*. Mezi songy nebude chybět *The Boy Who Destroyed The World* od AFI, *Hush* od KRS-One, *Let's Get Dirty* od Redman a *Ace Of Spades* od Motorhead.



FANTASY KANÁL
V Japonsku bylo zahájeno vysílání dlouho očekávaného televizního seriálu *Final Fantasy*. Objevují se tu nové příběhy i postavy, ale i tak si počřad zachovává dostatečně typickou *FF* atmosféru, kde nechybí Chocobové a všichni známí hrdinové, což jistě potěší diváky z řad hráčů. V průběhu příštího roku bychom se měli dočkat i verze v angličtině, zda se později dostane i k nám, je zatím ve hvězdách.

VÁLEČNÁ SEKERA PRO BOHA ROBOTŮ

KDY: PROSINEC KDO: INFOGRAMES KDE: WWW.GUNDAMOFFICIAL.COM

NOVÉ ZÁBĚRY A INFORMACE! Japonský gigant *Gundam Battle Assault* útočí na Velkou Británii.

Slovo Gundam nám tady v Evropě asi moc neříká, ale v Japonsku je toto jméno spojeno s velice populárním televizním seriálem, a také videohrou.

Hra se odehrává ve válkou zpustošené budoucnosti, kde proti sobě stojí dva tradiční nepřátelé, dobro a zlo. *Gundam Battle Assault* je bojovka *X-Men*ovského stylu s 2D pozadím a létajícími mechanickými bojovníky, kteří se snaží udělat jeden z druhého hromádku kovového šrotu.

Příběh vychází ze stejnojmenného televizního seriálu a vy v něm vystupujete v roli hrdiny jménem Heero Yuy, pilota, který se za každou cenu musí snažit uchovat ve světě křehoučký mír. Bojujete tedy pěkně postupně s jednotlivými nepřátelskými bojovníky, dokud nezvítězíte na celé čáře. Příští měsíc si toho o *Gundam Battle Assault* budete moct přečíst mnohem více.



PlayStation Magazín TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.





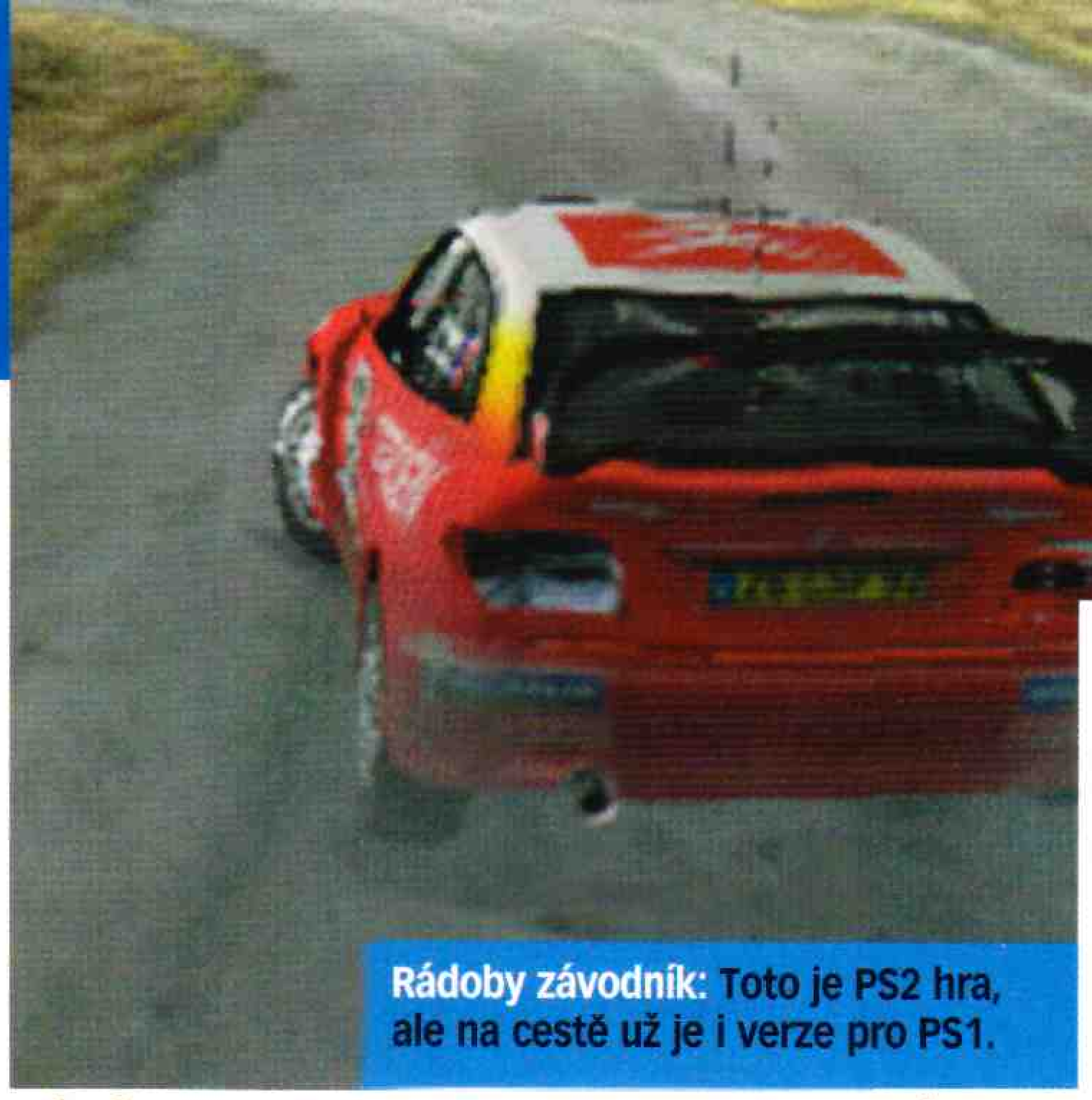









Pořadí	Hra	Vydavatel	Umístění	Hodnocení	PSM verdikt
1	WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION	MINULÝ MĚSÍC: 1	PSM40 9/10	KUPTE
2	PANZER FRONT	JVC	MINULÝ MĚSÍC: 2	PSM38 9/10	KUPTE
3	SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	ACTIVISION	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM43 9/10	KUPTE
4	ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAMES	MINULÝ MĚSÍC: 3	PSM39 9/10	KUPTE
5	THE ITALIAN JOB	SCI	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM42 8/10	KUPTE
6	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	ACTIVISION	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM43 8/10	KUPTE
7	SYPHON FILTER 2	TAKE 2	MINULÝ MĚSÍC: 7	PSM25 9/10	KUPTE
8	GRAN TURISMO 2	SCEE	MINULÝ MĚSÍC: 8	PSM23 10/10	KUPTE
9	SHEEP, DOG 'N' WOLF	INFOGRAMES	MINULÝ MĚSÍC: 3	PSM38 9/10	KUPTE
10	FINAL FANTASY IX	SQUARE	MINULÝ MĚSÍC: 10	PSM34 9/10	KUPTE





Rádoby závodník: Toto je PS2 hra, ale na cestě už je i verze pro PS1.

ŠPINAVÁ KOLA

KDY: 2002 **KDO:** UDS **KDE:** WWW.UDS.SE

EXKLUZIVNĚ Sony podepsali se Švédy smlouvu na *World Rally Championship.*

Po úspěchu, který slavila *World's Scariest Police Chases* uzavřeli Sony se švédskými vývojáři UDS smlouvu na nový titul *World Rally Championship.*

WRC, která nyní prochází vývojem pro PS2, je tak trochu zvláštní rallye hra. Kromě létajícího bláta a zběsilého off-roadového závodění, které je pro každou správnou rallye hru povinné, se tu hodně prostoru věnovalo realismu, jenž je v rallye hrách často přehlížen.

Když sletíte ze silničky na větrem bičované hoře 300 m do propasti, určitě nebudete úplně v pohodě - fyzický model dovoluje spousty deformací a z auta se snadno stane lis, který vám trochu pomuchlá vaši tělesnou schránku. Další pěknou vychytávkou je navigátor...

Na vydání si sice ještě počkáme několik měsíců, ale do té doby vás budeme informovat o dalším průběhu.

INFO KANONÁDA

DIVOŠI

Nestává se zrovna často, že by byly playstationové hry vytvářeny podle afrických lidových pověstí. A možná pro to existuje i dobrý důvod - více nám určitě napoví vydání hry *Kirikou*. Tenhle titul v podstatě vychází z francouzského kresleného filmu *Kirikou And The Sorceress*, jehož námětem je jedna stará kmenová pověst. Abyste dokončili všech devět úrovní hry, musíte jako Kirikou bojovat s nohsledy zlé čarodějky jménem Karaba.



Vývojáři Ouat Entertainment hráčům slibují spousty bonusových levelů a prý nebude chybět ani nějaké to temné tajemství. V příštím čísle si budete moci přečíst podrobnější recenzi.

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Takže jste se dostali na baseballový stadion ve Wrigleyville v Chicagu. Tlačítkem na venkovní zdi západního rohu stadionu jste otevřeli bránu. Vyběhli jste po schodech a vydali se na trasu, abyste našli skryté auto - malého žlutého sporťáčka. Rozhodli jste se ho vyzkoušet. Takže co uděláte?

SCÉNA ŠESTÁ
Driver 2



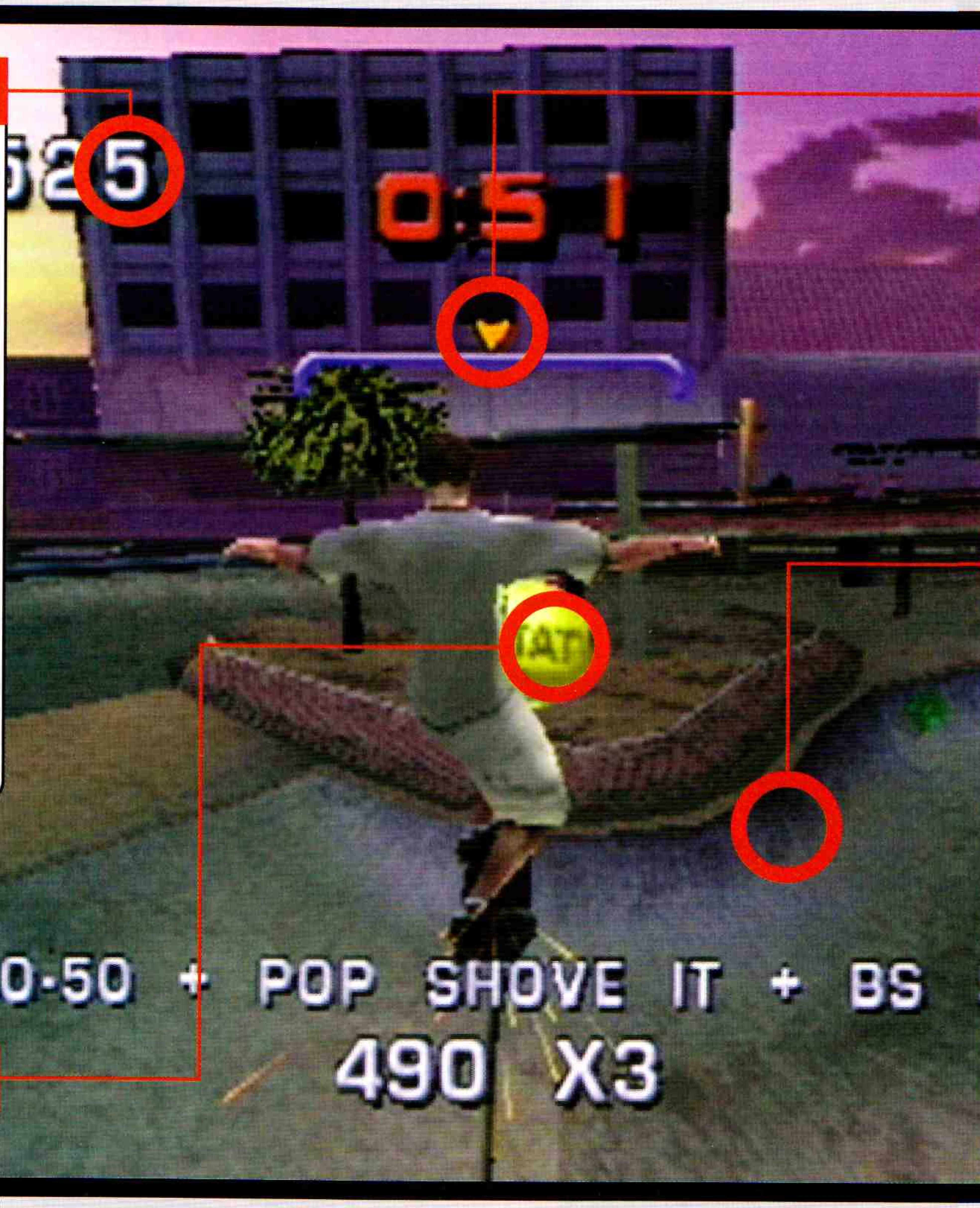
A Vydáte se s novým vozem na vyjížďku po městě a budete pátrat po neřádech?............................ OTOČTE NA STRANU 61

B Vykašlete se na kariéru policajta a stanete se kaskadérem?.. ...... OTOČTE NA STRANU 83

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ACTIVISION**
VÝROBCE: **SHABA STUDIOS**
VÍCE INFO: **WWW.ACTIVISION.COM**

Tony Hawk's Pro Skater 3

Vyrovnej balanc, nebo zaryj rypák do asfaltu!



BODUJTE

V arénách ze sebe musíte vymáčknout duši, aby se vaše performance zalíbila šesti hodnoticím soudcům. Pokud se vám podaří slušná sestava, aniž byste během ní spadli z prkna, zbude vám rozhodně víc bodů než zubů. Maximální stovky dosáhneme jen my, ale těch devadesát by vám stačit mohlo.



Trumfněte! Náš totálně artistický set soudci jaksepatří ocenili.

NA HRANĚ

Výhody balančního pravítka oceníte, až budete klouzat po zábradlí. Držet balanc je teď mnohem jednodušší, i když skluz po padesátimetrové zídce není ani tak žádné kafíčko. Usedlejší jezdci využijí balancometr u technických fórků typu jízdy po předních kolečkách.

RAMPA McKVÁK

Nejvíce času strávíte ze začátku nepochybně na nejrůznějších rampách. Skvělý výskok brzo svede i naprostý diletant, a jen co se naučí pár akrobatických kousků, získá cenné body.



V luftu: V jistých chvílích oceníte skvělý vynález nesmrtelnosti.

NABUŠTE SI HO!

Z počátku není váš jezdec nic moc, ale jeho výkonnost mohou radikálně zvýšit zlaté placky „Stats", které můžete posbírat po jednotlivých úrovních. Borcovství vašeho maníka nabere rychlý půlobrat a jeho schopnosti narostou.



Nažrat se bodů: Vy jste možná na nic, ale váš skejťák je šéf!

Není větší slasti, než se vyflákat tak strašlivě, až se vám zuby rozprsknou do azimutu deseti metrů. Manýristických pádů na držku nabízí třetí část prkňáckých dobrodružství Tonyho Hawka požehnaně a žádný masochista asi neopustí konzolu se suchými kalhotami (ve skejťáckém stylu spuštěnými na půl žerdi). *Tony Hawk's Pro Skater* je tady a fasáda virtuálních skejťáků pozná šmirgl vozovky.

Škála grifů, skoků, slidů a dalších skopičin (či skejtpičin) je podle očekávání fenomenální. Jen co se odnaučíte sjíždět základní u-rampu po zádech a pokoříte ji na prkně, do krve se vám začnou při každém výskoku dostávat nové triky. Čapnout prkno za nos? Není problém. Přitáhnout si ho k tělu a otočit se o tři sta šedesát stupňů? Jak je libo. Udělat na hraně rampy stojku na jedné ruce a druhou rukou vysolit fakáče, zatímco prkno vám rotuje nad chodidly? V klidu a pohodě, jen ta zlomenina kyčle trochu zabolí. U-rampa ovšem zdaleka není vše. Budete sjíždět schody, prolétávat tříštícími se výklady i jezdit výtahem. Novinkou u jízdy po zábradlí je vyrovnávač balance - ten se obzvláště hodí v Los Angeles, kde sjedete místo zábradlí probleskávající kabel elektrického napětí z výškové budovy.

Z jedné úrovně do druhé se budete probíjet plněním několika z nabízených úkolů a chlemtat při tom body. Kromě klasického sbírání písmenek S-K-A-T-E po těch nejnemožnějších místech či sebevražedného skoku přes macochoidní propast naleznete mezi úkoly i příkladně anarchistické mise, jako je demolování veškerých traf ve městě - a to prý přibude i možnost spustit zemětřesení.

To vše je baleno do skvělé grafiky a dokonalého designu jednotlivých úrov-



S-B-Í-R-E-J

Jedním z vašich úkolů je v každém levelu posbírat rozházený nápis. Kromě toho, že se díky tomu konečně naučíte abecedu, si projedete celý areál a ještě za to nasbíráte body. Netřeba ovšem dodávat, že písmenka se nepovalují jen tak na zemi.



Sběratelství: Někdo sbírá motýly, jiný buchty a vy nápis SKATE.

JÍT PŘÍKLADEM

Zatímco mnohé úkoly ve velkoměstech jsou náležitě demoliční, v úrovni Suburbia máte za úkol udělat v tom bordelu trochu pořádek. Proč ne, je to za body.



Odklidová četa: I skejťák si po perném dnu vyplní modré okénko.

JAKO PTÁK

Tony Hawk se při zemi rozhodně nedrží a některé triky vám neradíme zkoušet v praxi. Jízda po elektrickém vedení je sice dobrou příležitostí, jak si prohlédnout rodné město shůry, ale ty pády jsou husté.



Jako Spider-Man: Sjet ze střechy po kabelu je k nezaplacení.

TLAMA

Vaším nejčastějším trikem bude bezesporu pád na zadnici. Kromě ní to bude odnášet i váš ksicht a zvláště bolestivě vypadá také pád z osmého patra přímo na vaz. Váš jezdec takové tlamy doprovází bolestivým sténáním, ale líto vám ho nebude. Je umělý.



Prkenný ostrov

Úroveň Skater Island je přepisem existující mekky skejťáků v Americe. Zkuste si ho, je boží!



Zamachrujte si: Skvělé rampy vynesou člověka až do prkňáckých nebes.



Po zábradlíčku: Mach je máslo, jezdil zábradlí po zadku, ne na prkně.



Skoč tam šíbru: Plavání v bazénu je přežité, teď se v něm skejtuje.



Do přírody: Vyjeďte si za barák a machrujte chvilku zase tam.

ní. Ať už se budete prohánět po Riu nebo Tokiu, v každém městě probendíte čas skejtováním, pilováním triků a obdivováním krás velkoměsta ve volném režimu Free Skate, který připomíná ležérní projíždění měst ve hře *Driver*. A aby té sebemrzačící zábavy nebylo málo, je tu i režim pro dva hráče, a pokud by skejtmanovi nestačilo ani to, nabízí hra i intuitivně ovladatelný editor vlastního hřišťátka. Do něj si budete moci vyhloubit roztodivné jámy nebo na něm vystavět nejrůznější u-rampy, rampy a kampy a na tom všem si vzápětí do sytosti lámat hnáty.

● Darek Šmíd

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Nové triky
- Vychytaná animace
- Extatická prostředí

MINUSY
- Občas nepochopitelné úkoly
- Už aby byla...
- ...ta plná verze!

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ

Tony oblékl nový kabát a zdokonalil hratelnost.

DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: ARGONAUT GAMES
VÍCE INFO: WWW.HARRYPOTTER.COM

Harry Potter And The Philosopher's Stone

Začíná školní rok. Hlaste se s hůlkou a sovou v Bradavicích.



STAŘÍ ZNÁMÍ

Na škole potkáte všechny oblíbené postavy z knih - a samozřejmě i ty méně oblíbené. Tady se vám právě chystá potřást pravicí sám Brumbál a nemusíte se bát, že byste přišli o Hagrida, nebo že by vás Hermína nehonila do učení.

Začátek: Pomocí obrázkové knížky vám bude vyprávěn příběh.

MUŽ VE STÍNU

Harry Potter má k dispozici spoustu kouzel a triků. Ovšem dřív, než jimi budete moci ohromovat společnost, budete se je muset ve třídě naučit. A k tomu budete potřebovat nejen inteligenci, ale hlavně velkou dávku postřehu. A ne abyste přišli na vyučování pozdě - za to se strhávají body.

Voyerův sen: Jedním z nich je neviditelný plášť.

CDčko jsem vložil od mechaniky s opatrností pyrotechnika. Nevěděl jsem - buď mi do obličeje dýchne herní zákrsek narychlo spíchnutý ke kultovní knize a chystanému filmu, nebo... člověk se skoro bál domyslet. Dobrých her, které vycházejí z filmů či knih (Kolik je vlastně her, které vycházejí z knihy? Možná je tahle hra jedinou.) je pramálo a pravděpodobnost, že se *Potter* povede, byla jedna k milionů. Jenže v tomhle případě zafungoval Pratchettův zákon a šance jedna k milionu se stala sázkou na jistotu. *Harry Potter* je nejen skvělá hra, je to dokonce tak dobrá hra, že může svou kvalitou hrdě stát po boku *Syphon Filtera* a *Gran Turismo 2*.

První, co hráče uchvátí, je atmosféra. Poté, co vás vypravěč uvede pomocí obrázkové knihy do příběhu, vstoupíte do hlavního sálu Hogwartovy čarodějnické školy a začíná to žít. Na chodbách potkáváte známé postavy z knih, šprtáte základní kouzelnické sestavy, rozmlouváte s obrazy a necháte se děsit všudypřítomnými duchy. Taky po chodbách sbíráte Bertíkovy fazole a začíná se vám rozrůstat sbírka čarodějných karet (byť tyhle se na rozdíl od knižních nepohybují. škoda). Tvůrci do hry dokonce převedli i zápasení mezi čtyřmi školními křídly - za každý úspěch získáváte pro Nebelvír body a vždycky jednou za čas se body sečtou a oznámí se, která sekce vyhrává (což je doprovázeno uznalým potleskem). Když jsem se asi při třetím sčítání dozvěděl, že se díky mé chybě dostal na špici Zmijozel, měl jsem chuť hru začít znovu od začátku - a jenom nutnost napsání tohoto preview mě od toho odvrátila. Prostě atmosféra je silnější než Pepek námořník poté, co spořádal špenátovou plantáž.

Ovšem děj by s ní mohl v nabušenosti klidně soutěžit. Skvělá story se řítí kupředu jako lavina z vrcholku Vysokých Tater a bezbranného hráče bere sebou. A nejde jen o příběh - první díl potterovské série je roztříštěný do mozaiky těch nejrůznějších úkolů a misí. Jenom za první hodinu hry jsem absolvoval honičku na létajících košťatech, klání ve famfrpálu, odklikával jsem kouzla ve stylu *PaRappy Rappera*, posouval jsem kotle jako při *Sokobanu*, bojoval jsem s Draco Malfoyem, skákal přes propasti, honil se po úzkých plošinách s podlým duchem, krmil líné houby, vyváděl kočku ze studny, klouzal po slizu, bombardoval trolly květinovými výbušninami a dělal spoustu dalších věcí. Prostě rozmanitost v té nejkrystaličtější podobě. Dokonce ani ovládání není úplně obyčejné. K provedení všech kouzel stačí jen jedno tlačítko a jeho význam se mění po-



HVĚZDIČKY NAD HLAVOU

Podle barvy světla, která se vznáší nad objektem či postavou, poznáte, jaké kouzlo budete potřebovat. Ne že byste si mohli vybírat, magické tlačítko ⊗ samo spolehlivě mění svou funkci.

Levitace: Tyhle hodiny se pod útokem vaší magie začnou vznášet.

DÍVKA NA KOŠTĚTI

Pardon, Harry na koštěti. Právě míří skrz kruhy přímo za zlatonkou, čili famfrpál v plném proudu. Naštěstí vás nikdo nenutí, abyste překonali Harryho rekord, stačí prolétnout dostatečným počtem kruhů a vítězství je vaše.

Šutrem do hlavy: Ovšem dávejte pozor na potlouky. Po úderu ztrácíte nejen životní energii, ale i balanc.

BRÁNA VĚDĚNÍ

Není knihovna jako knihovna. Za knižními regály se často nachází tajné úkryty a dokonce i minihry. I když máte možná zdravý odpor k tištěnému slovu, zkuste se přemoci a trochu do regálu strčit. Uvidíte, co se stane.



dle situace. Ani nemusíte při skoku nic mačkat, Harry skočí automaticky, jen co se dostane na kraj plošiny - na vás je jen, aby se trefil. Stejně tak bez pobízení vyléza na všechny možné překážky. Trochu nezvyk a hráč si může myslet, že mu to tvůrci trochu moc usnadňují, což je ovšem těžký omyl.

Hru jsme dostali na poslední chvíli, a tak si definitivní rozsáhlou recenzi přečtete až v příštím čísle. Už teď je ale zřejmé, že je *Harry Potter* jedna z nejlepších her pro PSone vůbec. Ignorovat ji může jen naprostý a beznadějný mudla.

● Jiří Pavlovský

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

⊕ PLUSY
- Množství miniher
- Krásné prostředí
- Skvělý příběh

⊖ MINUSY
- Poměrně krátké
- Místy trochu obtížné

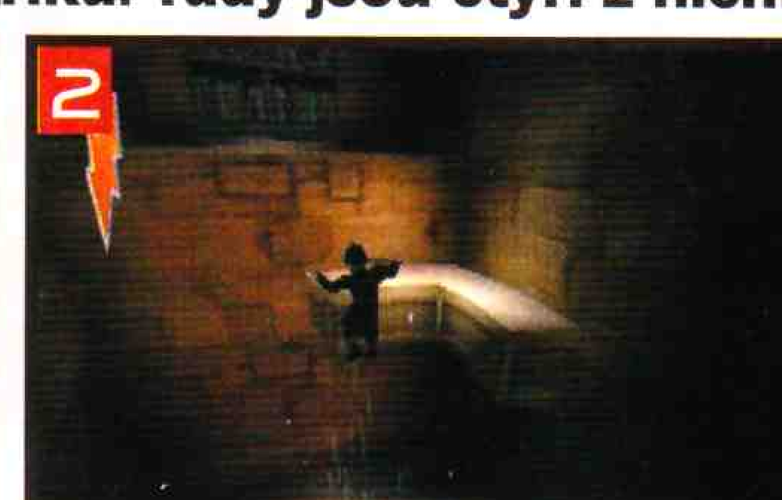
OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Očekáváme velký úspěch a velkou zábavu.

⊗ Několik triků

Rukávy čarodějného pláště jsou dost široké, aby se do nich vešlo pár užitečných triků. Tady jsou čtyři z nich.



1 Květiny: Nejnáročnější kouzlo - musíte tisknout tlačítka v přesném pořadí a v přesné vteřině.



2 Já si létám: Většinu času budete rádi, když se vám podaří dostat do vzduchu alespoň květináč.



3 Kouzlo Flipendo: Pomůže vám hýbat těžkými předměty. Tak sebou hoďte, ať nepřijdete pozdě.



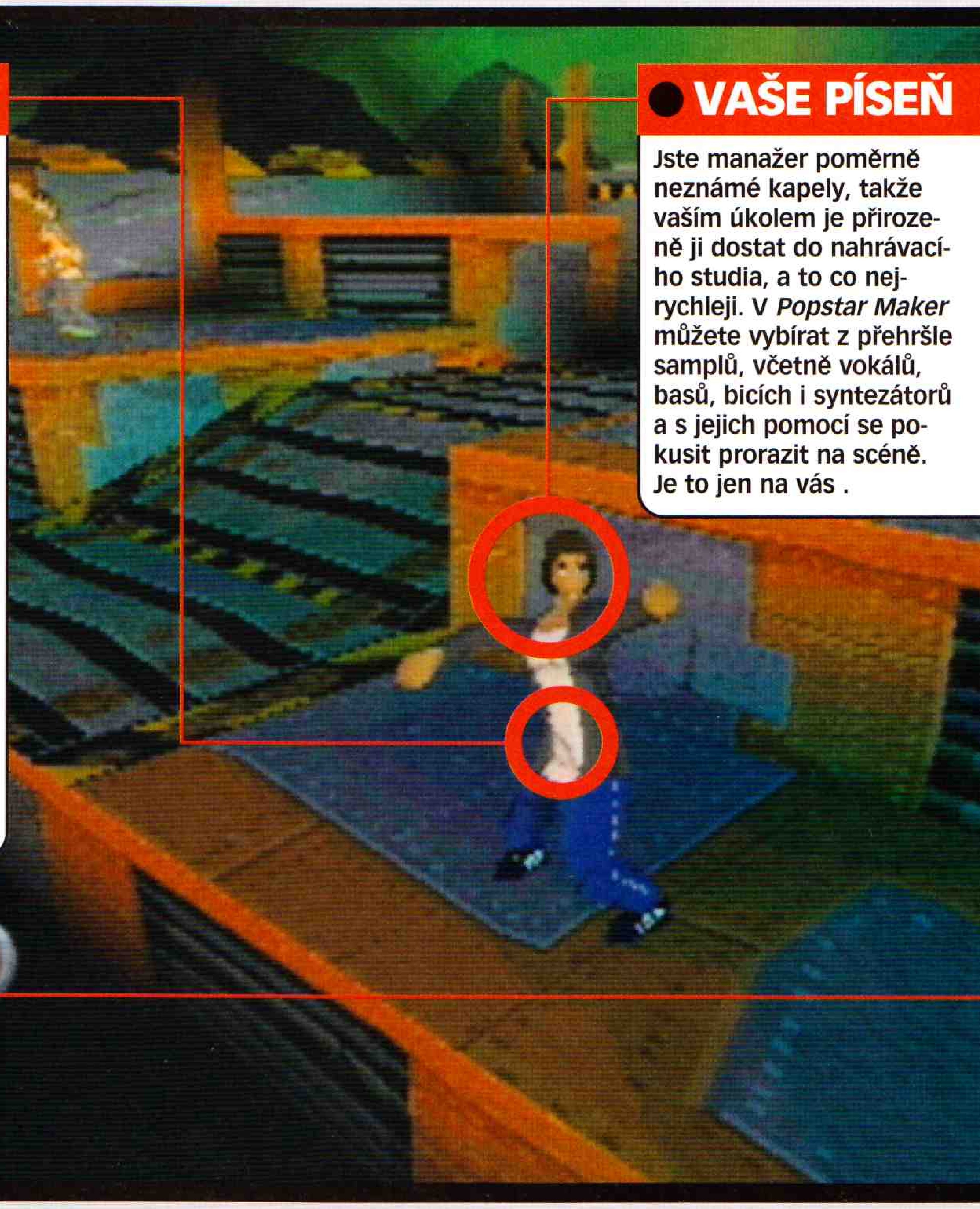
4 Poslední: Nakonec vám naše hosteska předvede kouzelný plášť. Takhle si vás nevšimne ani noha.

vyhrávejte/**jen**/když/**zpíváte**

DATUM VYDÁNÍ: **PROSINEC**
VYDAVATEL: **EIDOS**
VÝROBCE: **TEQUE SOFTWARE**
VÍCE INFO: **WWW.EIDOS.CO.UK**

Popstar Maker

Taky se vám stalo, že jste poslouchali hitparádu a říkali si, „tohle bych tedy zvládl líp". Tak vzhůru do toho....



VZHLED

No OK, týpci z vaší party to zpívání zrovna geniálně nezvládají, ale to není zas tak zásadní problém. Bohatě stačí, když dobře vypadají, to je polovina cesty k úspěchu. *Popstar Maker* vám dává příležitost si zcela dle vašich představ vybrat oblečení svých svěřenců, a to od čepice až po boty.



Trochu funky: Hlavní jsou hadry, navlečte kapelu do toho nejmódnějšího.

VAŠE PÍSEŇ

Jste manažer poměrně neznámé kapely, takže vaším úkolem je přirozeně ji dostat do nahrávacího studia, a to co nejrychleji. V *Popstar Maker* můžete vybírat z přehršle samplů, včetně vokálů, basů, bicích i syntezátorů a s jejich pomocí se pokusit prorazit na scéně. Je to jen na vás .



NECH SE BAVIT

Majzla si ale dávejte na vystoupení na veřejnosti. Zdají se vám snad tyhle obavy zbytečné? Jen počkejte, vydáte singl či dva a hned o vás bude v kraji takový zájem, že nestačíte prodávat lístky. Nu a na vás jako manažerovi je, abyste své kapele domluvili co nejlepší podmínky, tzn. s kým budou hrát a kde. Též můžete přepínat úhly pohledu kamery.



Kamera jedna: Udělat promo v *Popstar Maker* je doslova hračka.

Hudba, toť krmě lásky už od dob Shakespearových. Ale kdo má ty muzikanty každé ráno vykopávat z hotelových pokojů?

Pokud si pořídíte *Popstar Maker*, zjistíte to velice záhy. Jste to totiž vy. Ano, všechno je jako obvykle na vás, to vy musíte vybrat několik naprosto bezvýznamných typů a učinit z nich hvězdy pop music! Hra staví na úspěchu takových titulů, jako byly *Popstars* nebo *Pop Idol*, přičemž se snaží ke svému prospěchu využít i manažerských fotbalových her, jež se těší značné pozornosti už léta.

Na vás je vybrat si pět talentů, dát jim jméno a vybrat jim nějaké oblečení. Dále samozřejmě rozhodujete o jejich času, obchodní agendě, vydávání singlů, stejně jako o dobývání hitparád. Jen na vás je, abyste pro svou kapelu zvolili takovou image, aby si jí někdo všiml. Samozřejmě to vše se zřetelem k získání výhodného kontraktu.

No a pak už začíná ta opravdová práce. Od práce na skladbách jako takových až po organizování interview a návrhu obalů CD - *Popstar Maker* před vás staví všechny úkoly, které má normálně na starosti manažer. Zda se téhle hře podaří udržet pozornost hráčů delší dobu, to je otázka, ovšem jako nápad je to velmi dobré.

● Jan Modrák

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Spousta možností
- Skládání písní
- A ten tanec!

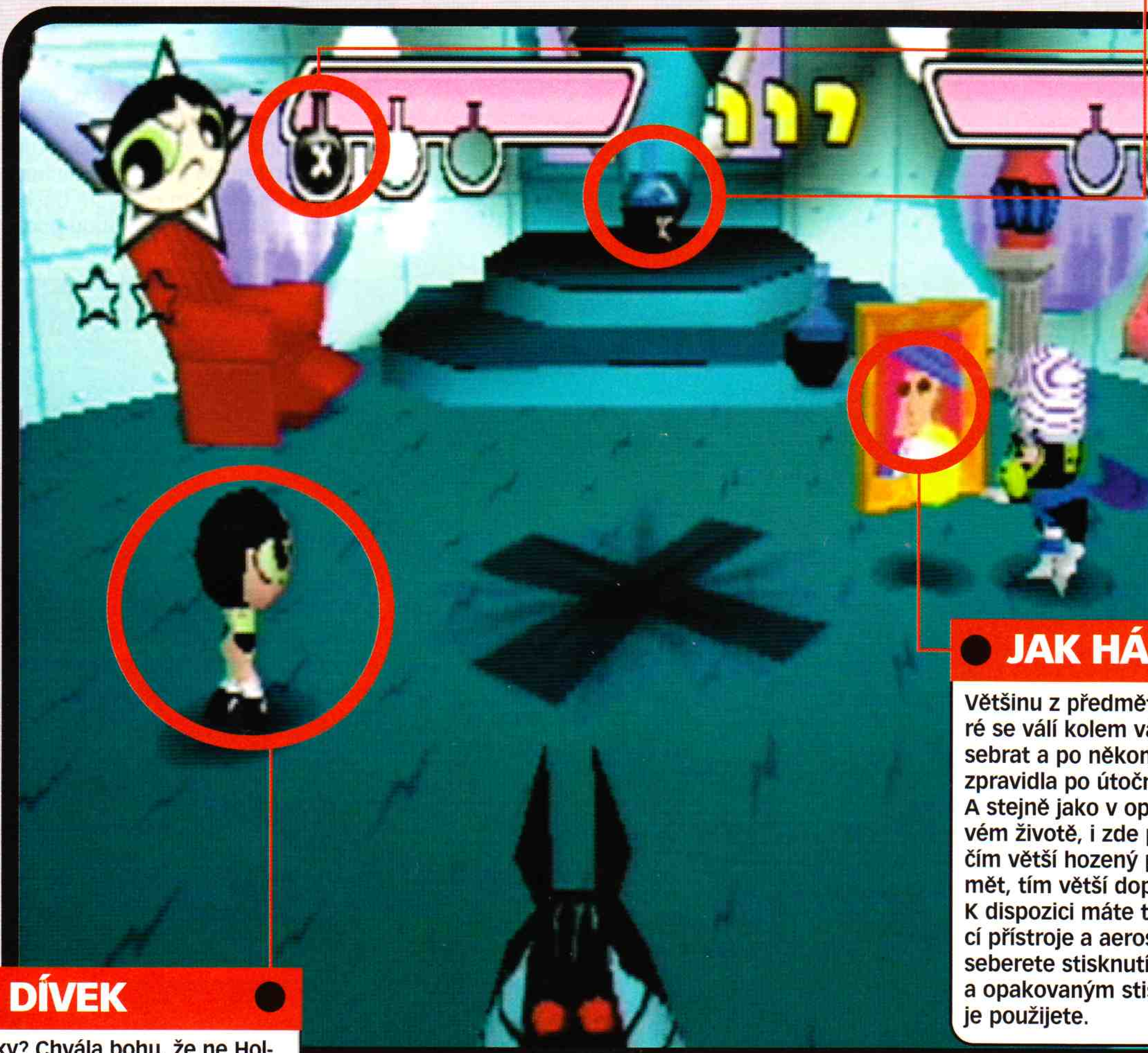
MINUSY
- Grafika je trochu slabá
- Časem se to může opakovat

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Zajímavý nápad, uvidíme, jak bude zrealizován.

DATUM VYDÁNÍ: **PROSINEC**
VYDAVATEL: **BAM!**
VÝROBCE: **VIS/ASYLUM**
VÍCE INFO: **WWW.CARTOONNETWORK.COM**

Powerpuff Girls

Tři uhozené děvy nastoupily na město plné gaunerů. Hmm, to zní pikantně!



FAKTOR X

O co vlastně jde? Nuže o tzv. Chemical-X, utajenou chemikálii, která dodává dívkám jejich superschopnosti. Když po cestě posbíráte tři lahvičky, získáte zvláštní pohyb - laserové oči, tornádové chvaty nebo ledový dech, který odpálí naprosto vše. Intenzita těchto vychytávek závisí na tom, s kolika dívkami se vám podařilo příběhový režim dohrát do konce.



Bolí mne oči! Je to hnusák, proto dostal po zásluze nakopáno do zadku!

JAK HÁZET

Většinu z předmětů, které se válí kolem vás, lze sebrat a po někom hodit, zpravidla po útočníkovi. A stejně jako v opravdovém životě, i zde platí, že čím větší hozený předmět, tím větší dopad. K dispozici máte též hasicí přístroje a aerosoly. Ty seberete stisknutím △ a opakovaným stisknutím je použijete.



SÍLA DÍVEK

A co holky? Chvála bohu, že ne Holki! Nuže Bubbles (blond vlasy, modré oči a šatičky), Blossom (zrzka s růžovými očima a šatičkama) a nakonec Buttercup čili (brunetka se zelenýma očima a šatičkama). Nám se nejvíc líbí Bubbles - ale neptejte se proč.



Tři, to je ještě v pohodě: Roštěnky, ty vám pomůžou dobýt svět.

Powerpuff Girls, to jsou takové nadupané superhrdinky, které vždy nandají totální nářez zlotřilým opičákům. No a v animovaném seriálu z Cartoon Network jich bylo jak mraky, k tomu ten opičí vřískot a šílené dovádění ve vzduchu.

Musíte projít řadou prostředí - od školní učebny až po vulkanickou observatoř Mojo Jojoa - přičemž v průběhu třech soubojů musíte sejmout pět opičích chuligánů.

Co se soubojů týče, ty jsou celkem jednoduché. Každá oblast je nadupána předměty, které můžete po svých nepřátelích házet. Také můžete létat, útočit ze vzduchu, vyhýbat se střelám, útočit hasicími přístroji a dokonce i chytat věci, které po vás ostatní házejí. Příběhový režim je pospojován FMV sekvencemi a samozřejmě také příběhem, jehož součástí je peripetie s ukradeným štrúdlem.

Daří-li se vám vyhrávat souboje v příběhovém režimu, otevírají se před vámi zcela nové prostředí i pro simulační režim, kde si můžete zařádit v soubojích pro dva hráče. Raná verze kódu, kterou jsme měli k dispozici, je poněkud zbrklá a cosi ze zábavy zajímavého seriálu zde jistě chybí, nicméně jistý příslib zde nepochybně je. Na recenzi se můžete těšit už v příštím čísle.

● Richard Keith

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

⊕ PLUSY
- Skvělá licence
- Dokonalé FMV
- Můžete létat, tedy skoro...

⊖ MINUSY
- Stereotyp
- Postavy jsou poměrně omezené
- Špatná detekce kolizí

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Stereotypní hratelnost by mohla notně uškodit licenci.

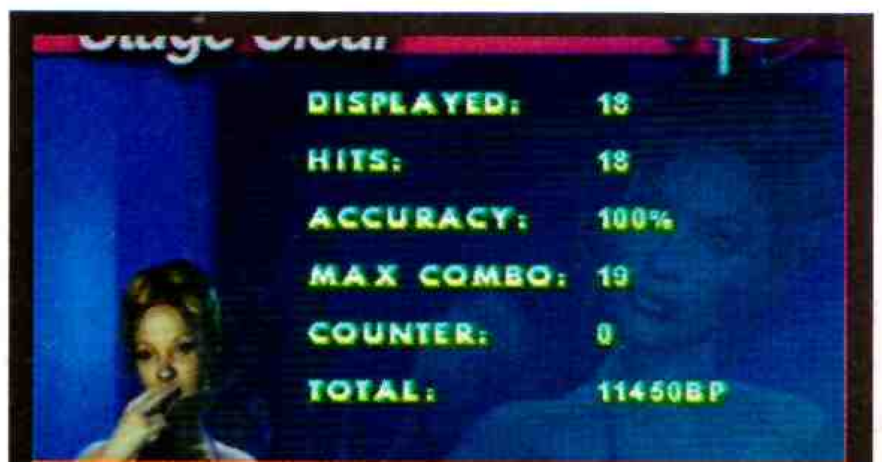
DATUM VYDÁNÍ: **PROSINEC**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **UBI SOFT**
VÍCE INFO: **WWW.UBISOFT.CO.UK**

VIP

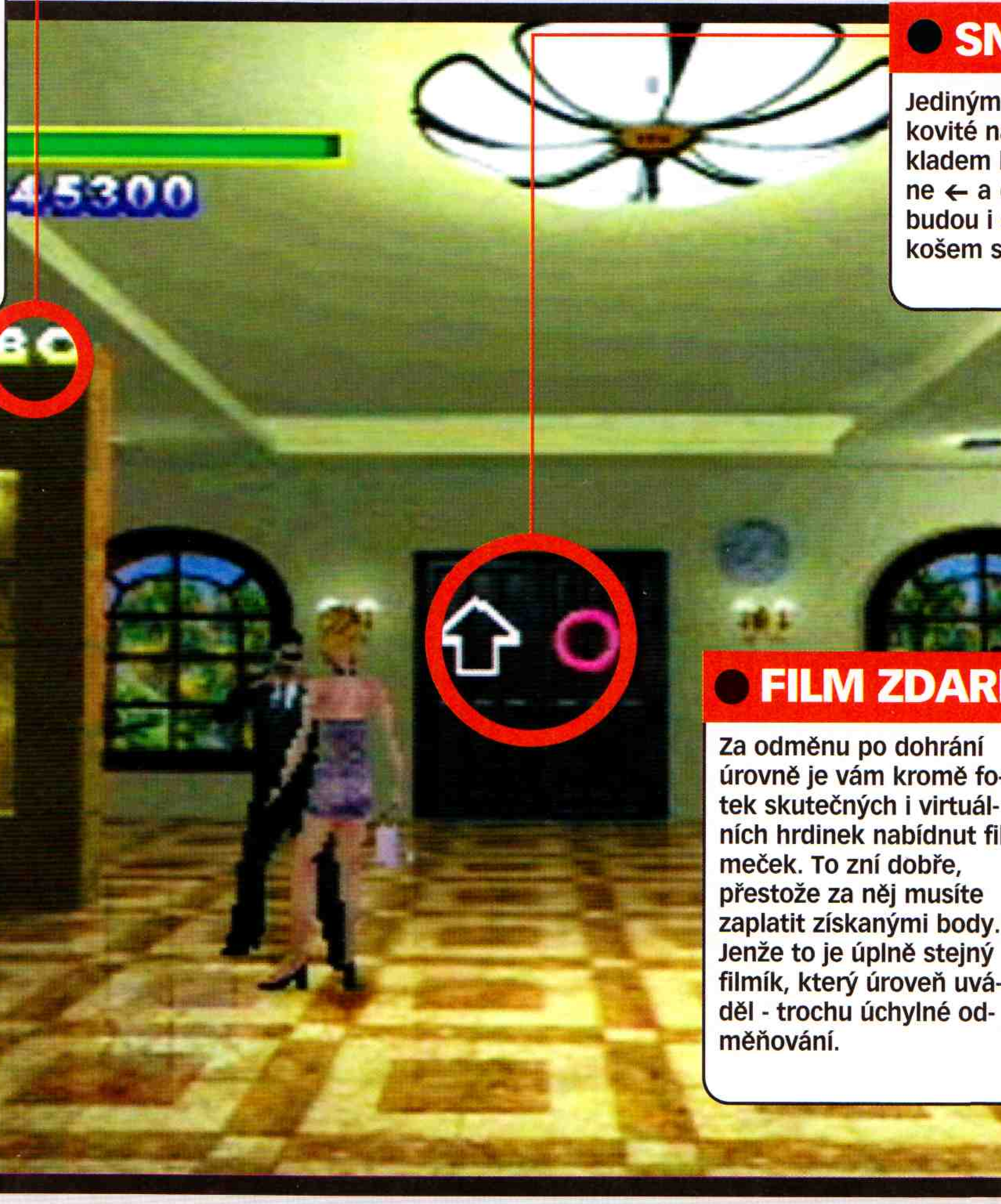
Hrudníkem levý hák, hrudníkem pravý hák - a teď obouprs!

KOMBO PLOMBO

Ať už hrajete za Pamelu, některou z jejích kámošek nebo kámošů, při každém střetnutí se zavilcem vám na obrazovku naskáčou symboly tlačítek pro ten který úder. Pokud se tento bezmála psychologický test daří a při kombinování úderů si nezlámete prsty, dostanete dobrou známku.



Blízanec: Při klikací úspěšnosti nad pětadevadesát procent vám Pamča pošle virtuální francouzák!



SNIŽ SVÉ IQ

Jediným způsobem, jak vyhrát, je bezmyšlenkovité následování instrukcí. Názorným příkladem budiž ↑ a ◎. Kdo místo toho zmáčkne ← a ⊗, řadí se k vozembouchům, kteří budou i s Pameliným hrudním basketbalovým košem sesláni na nablýskanou podlahu.

FILM ZDARMA?

Za odměnu po dohrání úrovně je vám kromě fotek skutečných i virtuálních hrdinek nabídnut filmeček. To zní dobře, přestože za něj musíte zaplatit získanými body. Jenže to je úplně stejný filmík, který úroveň uváděl - trochu úchylné odměňování.



TÝMOVÁ FACHA

Pamela to i přes své extrémní dispozice nemůže vše umlátit sama, a tak kromě ní ovládáte i zbytek týmu VIP. Kromě militantní střelkyně a feministické plíživkyně budete řešit logické problémy jako jejich sexuálně frustrovaná DTPačka a vymačkávat složitá komba coby mužští podržtažkové superžen z VIP.



Ostrostřelkyně: Nikdy se s kraválem od sousedů nehodlá mazat.

Pamela Anderson. Žena, která přeplavala kanál La Manche stylem prsa a pak si stěžovala, že její soupeři používali ruce, na nás nedávno cenila hrudník ze seriálu *VIP*. Jeho playstationová verze napíná poklopce možností ovládat Pamelu a její hrudně vyvinuté kolegyně (z nichž jedna střílí, druhá se plíží a třetí dřepí za kompem), ale poflakování po stereotypních lokacích a mlácení šmejdů kosmetickým kufříkem není zrovna orgastické. Hra *VIP* nepostrádá vkusné fotečky ani animace (s podobně dementními replikami, jakými oplývá seriál), ale chybí jí samotná *hravost*.

Ať se na Pamelu podíváte z jakékoliv strany, do očí a vzápětí do obličeje vás udeří její těžkotonážně vycizelovaná ŇADRA. Snad právě proto, aby Pam při jediném půlobratu nerozmetala hrudí scénu, vás virtuální epizoda *VIP* vede za ručičku jako pětiletého parchanta a ukazuje, kterými tlačítky musíte vyklikat to které kabelkové kombo. Přesně tak, žádné mortalcombatoidní biflování úderových kombinací nehrozí - buď zmáčkneš ⊡ a ◎ v pořadí, které se objeví na obrazovce, nebo si hledej prsatý futrál.

Darek Šmíd

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Animované filmečky
- Levé prso
- Pravé prso

MINUSY
- Retardované ovládání
- Přežitá grafika
- Stereotyp

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Roztomile seriálové, ale těžko hratelné.



FAKTA
Datum vydání: Prosinec
Vydavatel: Rage
Výrobce: In-house
Žánr: Sport
Počet přímých kopů vstřelených do vinglu během práce na tomto článku: 168
Více informací: www.rage.co.uk

DAVID BECKHAM SOCCER

Trénujte jako on, hrajte jako on, buďte jako on. Sen každého smrtelníka, že? Beckham už se objevil ve *FIFA*, *ISS*, teď se tedy dočkal vlastního titulu na PlayStation.

I když bydlíte více než tisíc kilometrů na východ od Britských ostrovů, moc dobře víte, že je David Beckham jeden z nejlepších fotbalistů současnosti. Rovněž víte, že se oženil s Posh, členkou Spice Girls a že zplodil syna jménem Brooklyn.

No dobrá, ale proč hru věnovanou speciálně Beckhamovi? To je prosté - každý anglický chlap by chtěl hrát jako on a každá ženská by s ním chtěla chodit, z čehož plyne jeden velice konkrétní závěr pro výrobce, totiž vidina vysokého zisku. Jistě, pro nás by bylo zajímavější hrát hru šitou na míru Rosickému nebo Nedvědovi, ale třeba uznat, že i Beckham je na hřišti opravdový kanon! Takže než se po hlavě pustíte do další sezony *ISS* nebo *FIFA*, slyšte toto: *David Beckham Soccer* je fotbalový simulátor, který přináší mnoho nového, a zdá se, že bude vítaným přírůstkem do vaší vitríny s PSjedničkovými trofejemi.



Copa: V *David Beckham Soccer* můžete hrát v podání nejlepších týmů světa. Zde to je Brazílie proti Mexiku.

Vedle standardní sezony a turnajového režimu zde najdete plných osm scénářových úkolů, stejně jako štědrou nabídku arkádových režimů. Nicméně to skutečně zajímavé, to má na triku sám titulní hrdina: ano, jedná se totiž o plně beckhamizovaný kus softwaru a jeho vliv je tu odevšad cítit.

Klíčovým aspektem hry jsou samozřejmě standardní kopy a Rage vyvinuli - prý na Davidovu radu - zcela novou metodu, jak míč napálit z přímáku nebo rohového kopu do sítě anebo přímo na hlavu spoluhráče. Ale o tom později. I druhé nejvýraznější vylepšení hratelnosti se týká čehosi, co je velice blízké Davidovu srdci, totiž trénování. O Beckhamovi je známé, že na sobě od dětství zuřivě makal, a i tento rys jeho osobnosti se ve hře odráží. Konkrétně v široké škále tréninkových možností, které vám nejen pomohou ve zlepšení své hry, ale jsou samy o sobě celkem zábavné. Ale nyní už do akce...



Standardní situace: Pokud dokážete standardky využívat jako Beckham, máte cestu k vítězství otevřenou.

„Proč vůbec vlastní Beckhamova hra? Každý anglický chlap by chtěl hrát jako on a každá ženská by s ním chtěla chodit."

„Pevně věřím, že když člověk dostatečně tvrdě maká, může zlepšit jakýkoliv aspekt své hry."

ARKÁDOVÝ REŽIM

Než se naplno vrhnete do ligové sezony, jistě si rádi procvičíte své schopnosti v několika tréninkových zápoleních. Naštěstí je tu spousta skvělých režimů, takže nehrozí, že by vás to přestalo hned tak bavit...



PŘEŽITÍ

Hrajete v roli jednoho národního týmu, pokud vyhrajete, čeká vás další země. Háček je v tom, že obdržené góly se vám nesmažou, takže když v jednom zápase vyhrajete třeba 5-2, v tom druhém začínáte se skóre 0-2.



PORAZTE BRAZÍLII

Brazilci jsou ve fotbale nejlepší, v téhle hře jsou o fous před Francií. A vaším úkolem je porazit je nejprve s Francií a potom s každým dalším týmem, až dojdete k tomu nejslabšímu. A tím je Korea!



KLASICKÉ ZÁPASY

Začínáte zápasem mezi Arsenalem a Liverpoolem o anglický titul z roku 1989 - Arsenal tehdy musel zvítězit. Vy hrajete v roli Arsenalu, vedete jedna nula a ke splnění úkolu potřebujete vstřelit gól.

PŘÍPRAVA NA VELKÝ ZÁPAS

Než se pustíte do bojů na zeleném pažitu, je dobré procvičit své schopnosti. K tomu zde máte široký výběr interaktivních tréninků.

Tréninkový systém je novinkou *David Beckham Soccer* a kromě toho, že to je zábava, se tu i mnohému naučíte. Nejdříve vás čeká instruktáž v přihrávkách a střílení.

Pak se dostanete do úrovně nazvané Rezerva, kde musíte makat ještě více, a to za podmínek, které se velice blíží těm zápasovým. Nějaké pohrávání si s míčem nebo střílení do prázdné branky, to k ničemu není. Tyto první dvě úrovně fungují na velmi podobném principu jako licence v *Gran Turismu*, kdy je v pěti čím dál těžších rovinách otestováno šest aspektů vaší zdatnosti.

No a nakonec je tu úžasný level Professional, kde můžete získat přístup ke skrytým týmům nebo stadionům, a ty poté využít ve zbytku hry. Teprve tato část hry naplno otestuje vaše schopnosti - musíte nahrávat, střílet na terče a spoustu jiných věcí, přičemž získáváte body v závislosti na své přesnosti.

MLÁDÍ

Zvládněte základy a postupně se propracujete až na samý vrchol fotbalové slávy.



Přihrávání
Nejprve zkuste přihrávky bez protivníků, poté proti několika soupeřům. Tak se postupně naučíte rozdělovat míč a hledat si volný prostor.



Rohy
Úvod do umění zvládat rohové kopy. Stiskněte tlačítko hráče, jemuž chcete nahrát, naběhněte s ním do volného prostoru a pak už jen zavěste.



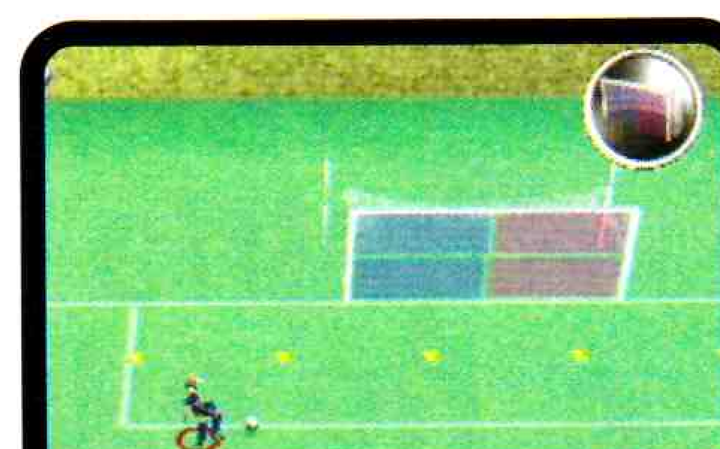
Obrana
Odkopněte míč z rizikového území. Nejdříve se musíte naučit s jistotou odkopávat a odhlavičkovávat - to jsou základy každého úspěchu.



Centry
Nakopněte míč stiskem Ⓐ a zavěste stiskem Ⓑ. Je to ale docela fuška, protože musíte najít vzdálený roh branky a míč přesně umístit.



Přímé kopy
Beckhamova specialita, jak jinak. Náležitě se k míči postavte, postranními tlačítky nastavte rotaci a pak to napalte. Systém je hodně podobný tomu, který se používá ve *FIFA*.



Střelba
Základní seznámení - musíte trefovat různé části branky. Není to sice nikterak obtížné, ale zase to je takový příjemný začátek, který vám poskytne představu o tom, co vás čeká.

REZERVA

Budujete svůj talent, začínáte si věřit a taky už jde do tuhého.





Střely z dálky
Nyní je na čase vyladit střely z dálky, protože napálit to do kisny z dvaceti metrů sice není nic snadného, ale je to klíčový aspekt hry, který musíte zvládnout, jinak proti těm nejlepším nemáte šanci.



Bránění
Ukopněte mu balon, hoďte skluz anebo jen míč zašlápněte - hlavně musíte dostat balon od protihráče a do bezpečné vzdálenosti od brány. Zde je důležitá zvolená taktika.



Penalty
Naštěstí pro vás jsou gólmani poněkud podělaní, takže se soustřeďte na to, abyste trefili panely v brance. Je to pro vás rovněž šance naučit se z klidového postavení střílet do vinglu.



Lepší rohy
Naučte se, jak míč propasírovat před branku pomocí ◎, aby tam k němu mohli vaši útočníci, a jak nabíháním zmást obranu soupeře.



Lepší centry
Snažíte se hodit míč útočníkovi, přičemž máte před sebou gólmana i obránce. Aspoň se naučíte přihrávat do běhu.



Lepší volné kopy
Toto je velice realistický test vašich schopností - musíte to hodit kolem zdi i brankáře.

PROFESIONÁL

Jak vaše přihrávky i střely nabývají na přesnosti, stává se z trénování docela zábava.



Přímé kopy na cíl
Tady začíná ta pravá sranda. Zkuste to trefit do horního rohu a můžete získat až pět bodů - to podle obtížnosti. Když z pěti pokusů nasbíráte dvacet bodů, získáte přístup ke skrytému týmu.

Přihrávka na cíl
Něco na ten samý způsob. Když trefíte označené místo, získáváte až pět bodů. Pokud jich nasbíráte přes dvacet, můžete si zahrát jako David Beckham.



Centry na cíl
Musíte trefit cíl poblíž penaltové značky - dokonale odhadnout rychlost, faleš, směr a výšku. Když se vám to ale podaří trefit, je to fakt něco.



Volná hra
Nastal čas vyzkoušet si přečíslení. Máte 90 sekund na to dát co nejvíce gólů. Když se vám podaří dát jich více než pět, otevře se vám cesta k možnosti editovat si vlastní tým.



Střela na cíl
Musíte trefit pohybující se cíl, na což máte 30 sekund. Když jej trefíte více než 20krát, získáte přístup k tajemství. Ovšem pozor: toto je nejtěžší úkol ve hře.



Rozbíjení panelů
Tentokrát zase máte vytyčený čas na to pokusit se rozbít všechny čtyři panely v brance. Když to zvládnete pod deset sekund, získáte přístup ke skrytému stadionu.

VELKÝ ZÁPAS

David a spol sehráli všechny možné přáteláky a trénovali, co to jen šlo. Nyní už zbývá jen vyhrávat ty těžké zápasy.

A o tom to celé přece je - velký zápas. Tisíce diváků vtěsnaných do ochozů supermoderního stadionu, vybičovaná atmosféra a vy máte to nejlepší místo (totiž pohovku).

Hra je založena na plynulých přihrávkách a dobře mířených kolmých pasech, které doslova proříznou soupeřovu obranu. Hodně to připomíná *ISS* kombinovanou s *FIFA* a obohacenou o lepší manévry (třeba zvláštní ovládací tlačítko), ovšem též o velmi intuitivní systém střílení. A co víc, všechny manévry a schopnos-

„Všechny manévry a schopnosti vypilované na tréninku lze uplatnit i v zápase."

ti vypilované na tréninkovém hřišti lze uplatnit i ve skutečném zápase, ať už jde o elegantní přihrávky nebo přesné střely.

Do děje se dostáváme právě v okamžiku, kdy Davida u hranice šestnáctky stáhl na zem obránce Newcastlu. Staví si míč k přímému kopu a dav se chvěje očekáváním. Míří do horního růžku branky a rozbíhá se ke střele. Zbytek už je jenom a jenom na vás...









KLÍČ

Průvodce po velkém zápase a oslavě fotbalu.

1 STADIONY
Nenajdete tu žádné skutečné chrámy kopané, ale jejich nápodoby, jak je běžné.

2 KOMENTÁŘ
Chopil se jej uřvaný Jonathan Pearce a dunivý Ron Atkinson. Působivé!

3 TAKTIKA
Taktiku můžete měnit i během zápasu, včetně rozestavění a tím mást soupeře.

4 STANDARDNÍ SITUACE
Převratný systém. Můžete několika hráči naběhnout do prostoru a pak si jednoho vybrat.

5 ZEĎ
Toto je hezký detail - zeď lze posunovat a zmařit tak trestňák.

6 LUXUSNÍ HRÁČ
Máte zde dostatek prostoru vyzkoušet si, jaké je to být v roli Davida Beckhama.

7 HÁDKY
Napětí je vidět i na hádkách v poločase.

8 STŘÍDÁNÍ
Vystřídejte a zachraňte zápas!



POZÁPASOVÝ ROZHOVOR

Setkali jsme se s anglickou legendou...

V okamžicích toho skutečně největšího fotbalového soupeření vždy schopnosti a talent zazáří jako diamant v hromadě hnoje a individuální brilantnost může ze člověka v okamžiku udělat hrdinu.

A právě takový okamžik nastal minulý měsíc v Manchesteru, když anglické reprezentaci hrozila ponižující porážka od Řeků, čímž by Angličané v souboji o přímý postup na MS podlehli svému arcinepříteli Německu. Beckhamův trestný kop v nastaveném čase ale všechno změnil: přelétl zeď, prosvištěl kolem oněmělého gólmana a zapadl do horního rohu branky. Naprosto čistá trefa.

Naši angličtí kolegové měli možnost s Davidem Beckhamem hovořit zhruba týden před tímto zápasem. Navzdory sebevědomému vystupování na hřišti působil poněkud nervózně, když zjistil, že si s ním chceme povídat o videohrách. Ale zbytečně - každý člověk, který má v autě zabudované PS1, má u nás vyhráno.

Beckham se uvelebil na lavici ve své šatně, do půli těla nahý, až na dvě zářivé diamantové náušnice. Je poměrně malý, celkem útlý a hovoří tichým měkkým hlasem.

Začíná sympatickou chvalořečí na fotbalovou školu Bobbyho Charltona (něco jako u nás Václav Ježek), přičemž zdůrazňuje, že ve stáří by „raději pracoval s dětmi než trénoval na profesionální úrovni."

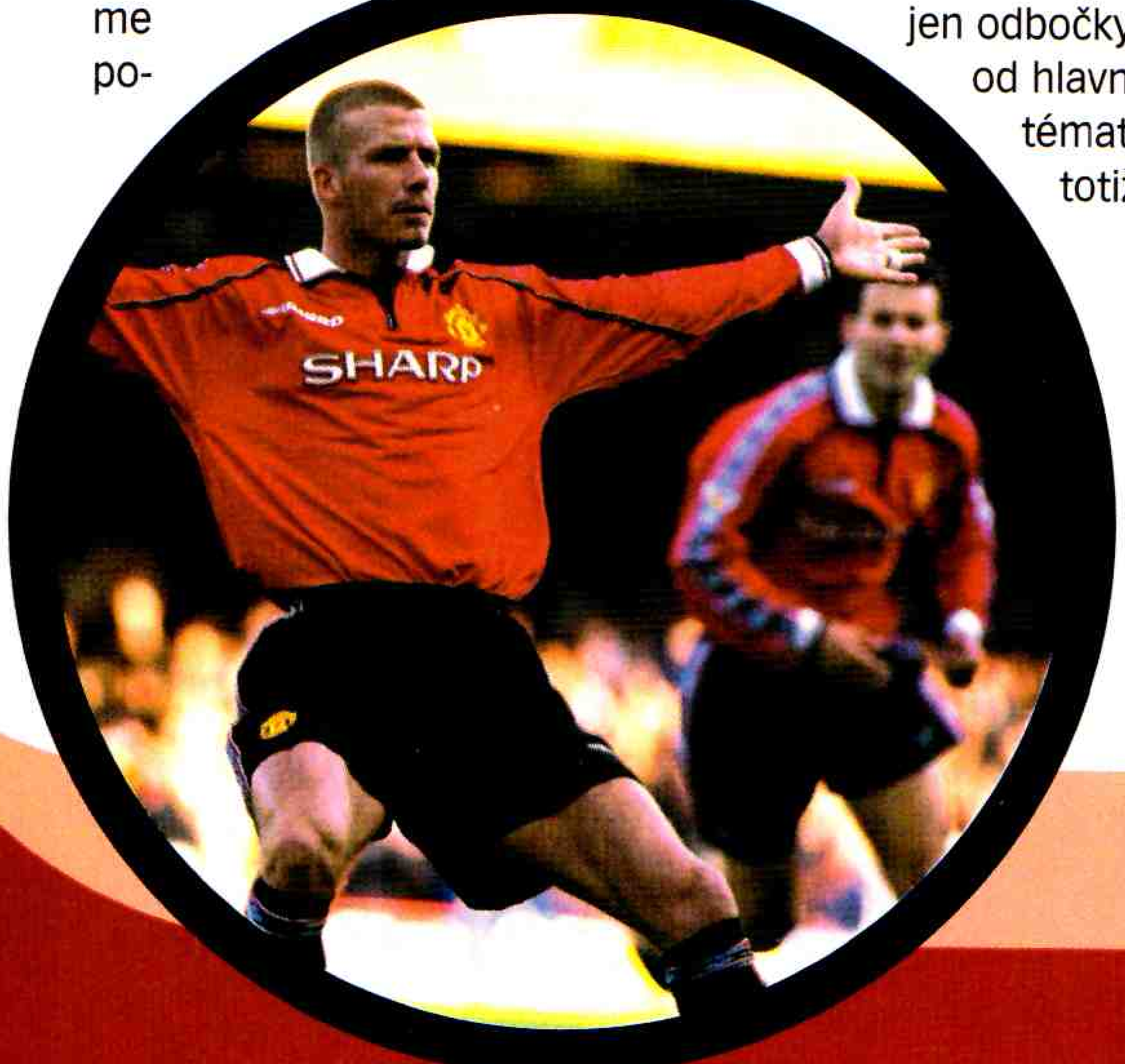
Nicméně toto jsou jen odbočky od hlavního tématu - totiž od Beckhamovy touhy hrát co nejlépe fotbal a dobře reprezentovat. „Být kapitánem anglického nároďáku, to je splněný sen a taky velká pocta," téměř se zajíká a dodává: „Zažil jsem úspěch už s Manchesterem, ale vyhrát MS s nároďákem, to by bylo úplně něco jiného."

„Zažil jsem úspěch už s Manchesterem, ale vyhrát MS s nároďákem, to by bylo úplně něco jiného."

Anglie už má postup na MS jistý, a tak je i Beckham o krůček blíže ke splnění velkého snu. Poslední zápasy hrál anglický národní tým mimo Londýn. Zda to pomohlo? Beckham je přesvědčen, že rozhodně: „Ano, hrozně nás to zvedlo, cítili jsme obrovskou podporu lidí kolem," a šel ještě dál, „já osobně hraji raději jinde než ve Wembley."

Doma je na manchesterském Old Trafford a rychle musí vyvracet fámy, že si Manchester United stanovil za cíl projít tímto ligovým ročníkem bez porážky. „To jen tak padlo mezi hráči, mysleli jsme si, že by to bylo skvělé rozloučení s Alexem Fergusonem." Nicméně tento sen se záhy rozplynul... „no ale můžete si jej splnit ve hře *David Beckham Soccer*, což je milé." Inu, to rozhodně ano, Davide.

Když jsme už ale u té hry, Beckham nám odhaluje nejhůře střežené tajemství svého úspěchu, totiž tvrdou dřinu na tréninkovém hřišti. „Pevně věřím, že když člověk dostatečně tvrdě maká, může zlepšit úplně všechny aspekty své hry," září. „Právě tohle jsem chtěl vidět i ve hře, nejenom ty standardní situace."





Beckhamovské číslo: David se svým oblíbeným časopisem u srdce.



FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **EIDETIC**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **18+**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
***PSM11* 10/10**
Stále nepřekonaná nejlepší akční hra.

SYPHON FILTER 2
***PSM25* 10/10**
Stejně kvalitní příběh s Gabe Loganem v hlavní roli.

„Třetí díl jedné z nejslavnějších a nejlepších playstationových sérii. A proč taky nepokračovat..."

SYPHON FILTER 3

PSM EXKLUZIVNĚ!

Dosud to byl byznys. Tentokrát je to osobní.

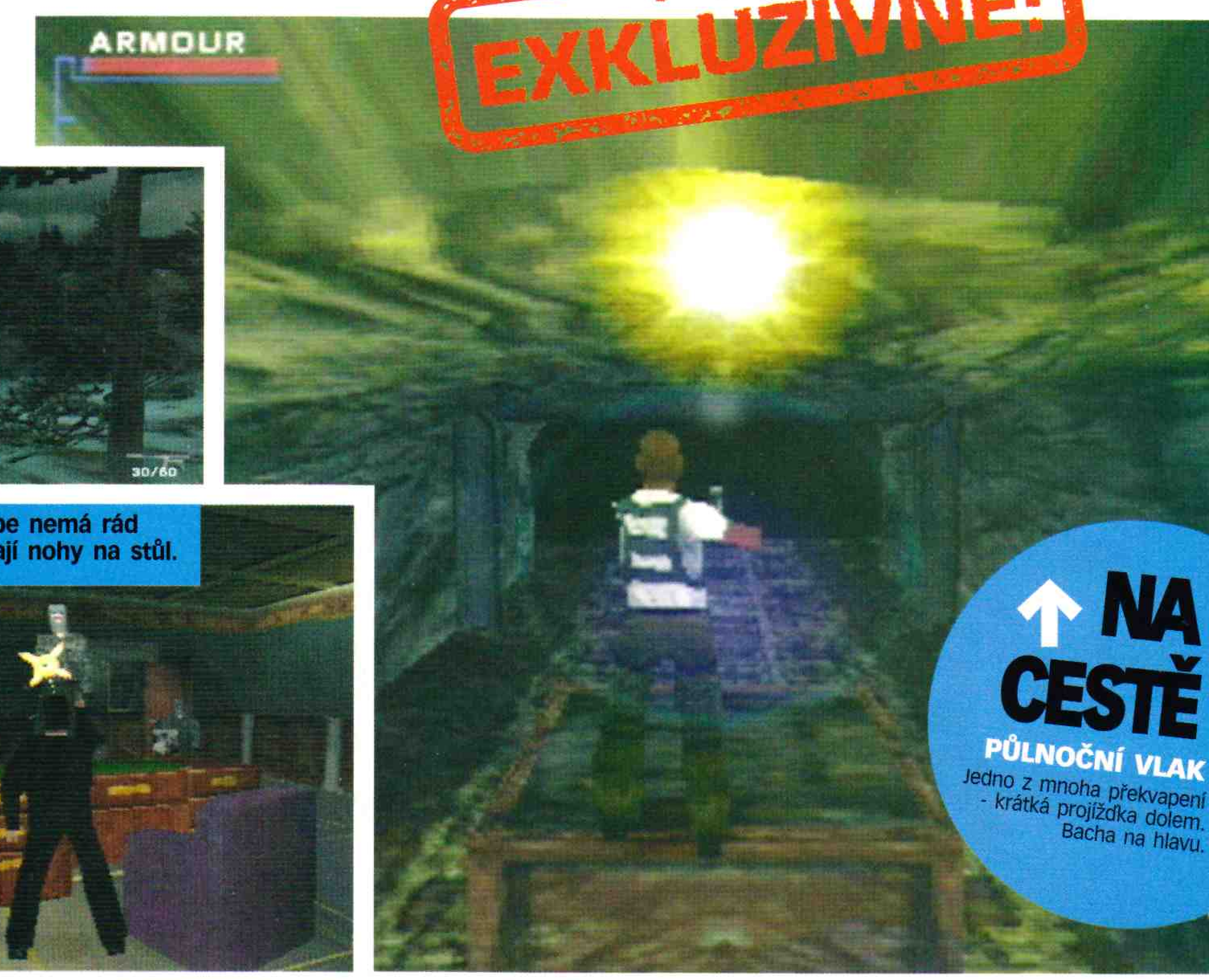
Noční Tokio září *jako laciný náhrdelník na krku pouliční holky. Ideální místo pro vraždu. Recepčnímu stačí hodit falešné jméno a už svíráte v dlani klíč od pokoje. Hlavně na sebe neupoutávat pozornost - alespoň do chvíle, než za sebou zavřete dveře a zpod vany vytáhnete ostřelovačskou pušku - pak už to bude jedno. Překročili jste bod, ze kterého už není návratu. Generál za pár minut zemře. Přicházíte k oknu a hledáčkem si přiblížíte jeho zpocený zátylek. Za chvíli na něm ucítí víc než jen kapky potu. Ale pozor. Nahoře se prochází sniper a hlídá. Nejdřív se budete muset zbavit jeho. A to tak, abyste nevyvolali žádnou paniku a zbytečný poplach. Nechceme přeci, aby generála před smrtí něco zbytečně vyrušovalo, ne?*

A máme tu třetí díl jedné z nejslavnějších a nejlepších playstationových sérii. Prý už poslední - ale kdo by těmhle slibům věřil. A proč taky nepokračovat, když *Syphon Filter* s přibývajícími díly rozhodně neztrácí na síle. Spíš je pokaždé o něco lepší.

Začátek není pro Gabea Logana nijak radostný. Stojí totiž před vyšetřovací komisí, která se z něj snaží vypáčit doznání, že ve svém volném čase dělá cizím generálům díry do mozku. Před vyšetřovací komisí ovšem nestojí sám. Předvoláni jsou i ostatní členové týmu Agency, kteří mají dodat informace o Loganovi. Vypráví, i kde a jak se s ním seznámili - díky čemuž nejen uspokojí komisi, ale i hráče, kteří se tak dostanou jak do severoamerické džungle, tak do rozbombardovaných ulic Kábulu, do afrických diamantových dolů, australských výzkumných laboratoří a do dalších míst, kam vás žádná cestovka nevezme. Těm z vás, kteří mají IQ větší než pokojová teplota v iglú, už došlo, že tentokrát se nebudete držet za ruku jen s Gabem Loganem, ale na opatrování dostanete i několik jeho spoluagentů - nenápadnou Lian Xingovou, černého vazbiče Lawrence Mujariho i Teresu Lipanovou (a to i přesto, že je od druhého dílu považována za mrtvou).

Z toho vyplývá i další věc - že hra je spíš flashbackovou mozaikou než lineárním příběhem - čímž připomíná posledního *Tomb Raidera*. Jenže na rozdíl od vzpomínek na Laru Croftovou, které si v roztříštěnosti libují, tady se začínají události s přibývajícími levely propojovat a věci kolem Logana a viru *Syphon Filter* dostávají smysl. Dokonce možná pochopíte věci, které zůstaly v minulých dílech zahaleny oparem tajemna. Oparem je v tomto případě myšlena taková ta mlha, co se vznáší nad zemí, ne to, co se vám dělá na rtu. Na tom, co se vám dělá na rtu, totiž nic tajemného není. Všichni víme, od čeho to máte a nehodláme to rozebírat. Ale měli byste se stydět.

Děj třetího dílu hry *Syphon Filter* je tentokrát mnohem vážnější a živější. Určitě i proto, jak se změnila celková situace. Zatímco dříve patřili teroristé hrozící ampulkou se smrtícími viry do stejné kategorie jako víla Amálka či Rákosníček, dneska jsou reálnější než ranní stolice. Tudíž i přístup k *Syphon Filteru* je jiný - alespoň v Americe. Chvíli se uvažovalo o jejím pozastavení, ale naštěstí k tomu nedošlo. Možná to bude pro většinu lidí příležitost, jak si to (alespoň takhle) s teroristy vyřídit. Na druhou stranu zase bude trochu těžké bojovat v několika misích za svobodu afghán-





Slez z toho stolu: Gabe nemá rád teroristy, kteří si dávají nohy na stůl.

Mzda strachu: Dovézt náklaďák v neporušeném stavu do Kábulu, to je úkol pro vraha.



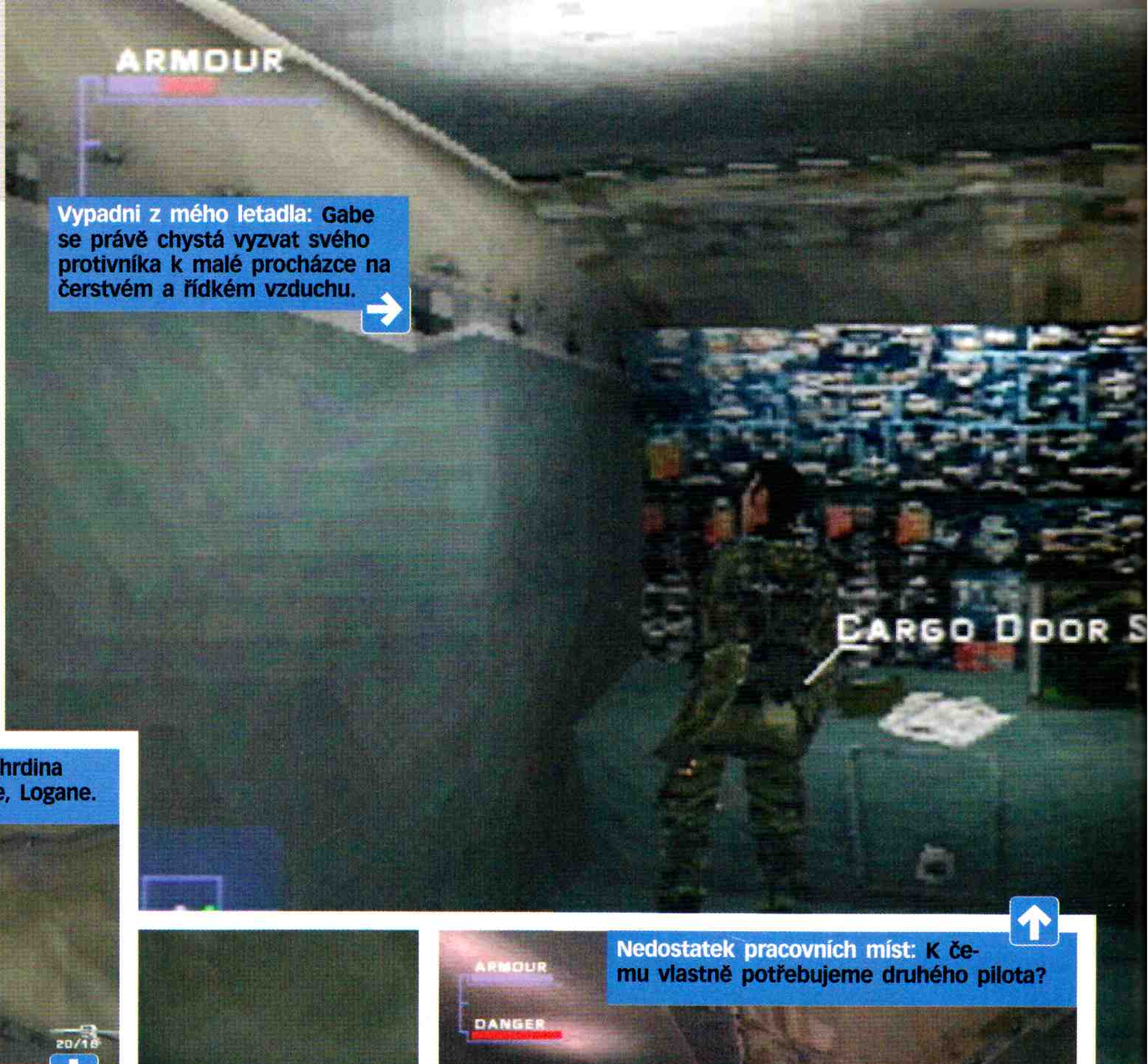
NA CESTĚ
PŮLNOČNÍ VLAK
Jedno z mnoha překvapení - krátká projížďka dolem. Bacha na hlavu.

„Děj třetího dílu hry *Syphon Filter* je nyní mnohem vážnější a živější."

MŮŽETE...



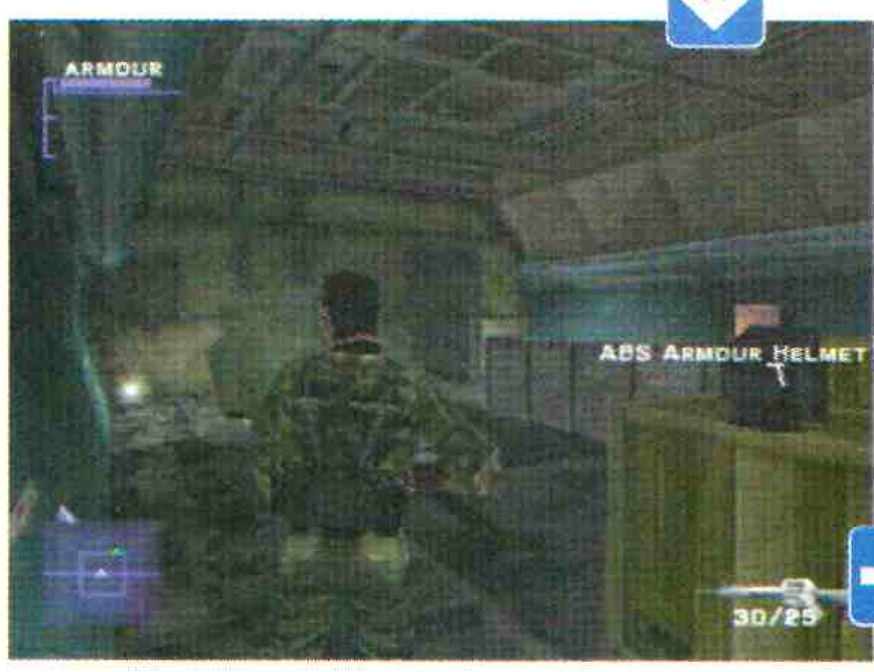
EXPLODOVAT
Často se budete dostávat do situací, které budete považovat za neřešitelné. Budete si trhat vlasy, plakat, volat maminku, ale nic z toho vám nepomůže. Nevzdávejte se, obvykle existuje nějaké jednoduché řešení - stačí na něj jen přijít. Někdy stačí vyhodit do vzduchu jen pár barelů s naftou a - voilá - cesta je volná.



Vypadni z mého letadla: Gabe se právě chystá vyzvat svého protivníka k malé procházce na čerstvém a řídkém vzduchu.

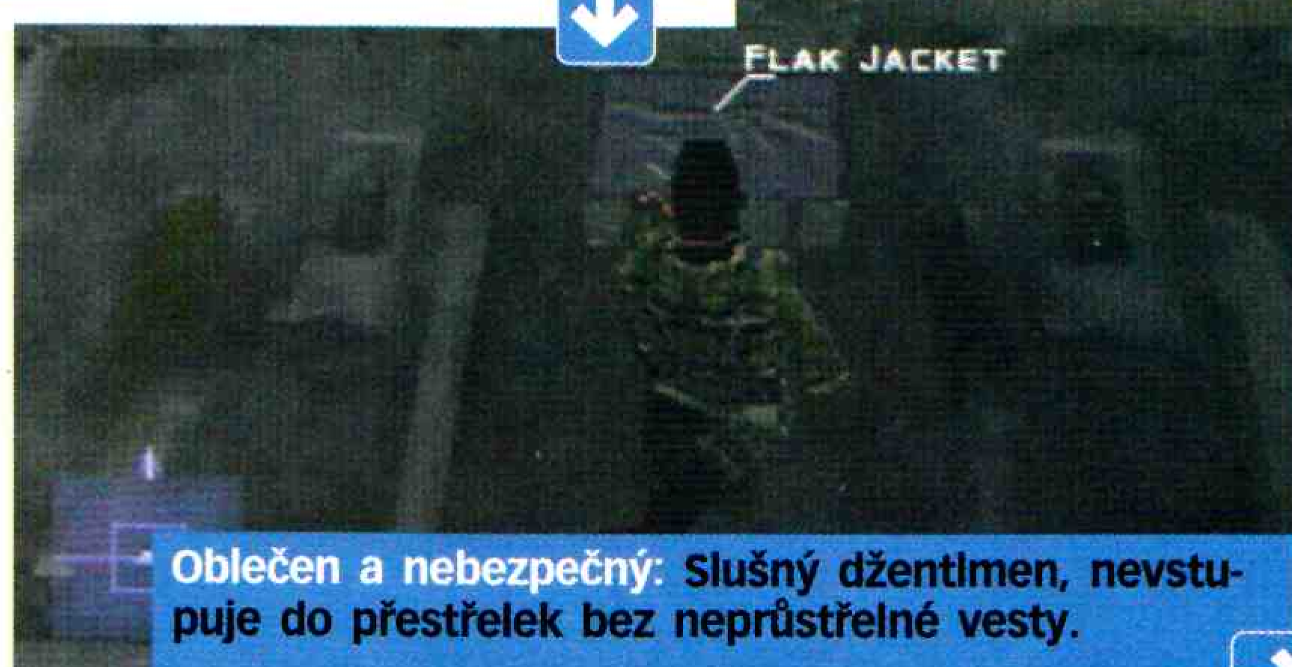


Turistická třída: Agency na dopravě svých pilotů evidentně šetří.





Ozbrojen a nebezpečný: Náš hrdina s pořádnou zbraní. Podej si je, Logane.



Oblečen a nebezpečný: Slušný džentlmen, nevstupuje do přestřelek bez neprůstřelné vesty.



Nedostatek pracovních míst: K čemu vlastně potřebujeme druhého pilota?

ského lidu proti ruským utlačovatelům. Ale jak praví Arnold, dost bylo filozofování, mrkněme se radši zpátky na hru.

Jakmile kulka pročísne papalášův mozek, propuká peklo. Protější barák se okotí vzteklými střelci, kteří mají jedinou touhu - pomstít smrt svého šéfa. Kolem vás exploduje pokoj v smršti kulek, sklo létá vzduchem jako průhledné šurikeny a smrt je vám tak blízko, že byste jí klidně mohli dát francouzáka. Což byste ovšem dělali hrozně neradi. Strašně slintá. Takže jestli z toho chcete ven, musíte se postarat, aby věrnost generálových goril byla skutečně věrností až za hrob.

Samozřejmě, není větší radosti, než sledovat, jak se padouch svíjí v krupobití střel z M-16ky, a většina her by z toho dokázala klidně vyžít, ovšem *Syphon Filter* nabízí i další pochoutky. Jeho heslem je rozmanitost. Každý level je složený z mnoha úkolů, které se od sebe můžou dost zásadně lišit. Díky tomu máte skutečně pocit, jako byste sledovali akční film - všechno se pořád mění a vyvíjí. Kupříkladu máte ukrást prototyp tajné ruské zbraně. V pořádku - jenže celá cesta je hlídaná skupinou sniperů. Musíte je nejdřív jednoho po druhém dostat (a bacha, jim stačí jedna střela a je po vás - míří zásadně přímo na šedou kůru mozkovou), najít v podzemí tajnou mapu a teprve pak si můžete jít pro superzbraň a odklusat na místo srazu. Jenže, když má přistát helikoptéra, která vás má vyzvednout, ukáže se, že má místo docela slušnou protivzdušnou obranu. Pokud chcete opustit pohostinný Afghánistán, musíte ji zničit dřív, než vrtulníku dojde benzin - což je tak za dvě minuty. A jsou ještě další mise - ochraňujete konvoj, který se pomalu kodrcá polní cestou, likvidujete všechny, kdo by se ho mohli troufnout obtěžovat a kryjete pyrotechnika, zatímco zajišťuje nášlapné miny. Musíte se včas dostat k náklaďákům, které se právě chystají odjet s nákladem viru *Syphon Filter*. Musíte zachránit rukojmí. Musíte. Musíte toho udělat tolik, že kdyby to dostal za úkol James Bond, raději by zažádal o předčasnou penzi.

Pravda, někdy docela trvá, než přijdete na to, jak svůj úkol vyřešit - zvlášť pokud neovládáte angličtinou natolik dobře, abyste se dokázali chytit nápověd házených vysílačkou. Nemusíte však zalézat strachem pod postel - dost věcí se vám ukáže na mapě a všechno ostatní se dá vyřešit metodou pokusů a omylů. Ale i tak se vyplatí občas mrknout na seznam úkolů. Někdy do něj přibude něco nového a bylo by škoda zjistit, že jste na něco zapomněli a pak se najednou nemůžete dostat dál (věřte mi, mluvím z vlastní zkušenosti - okamžiky, kdy jsem před minovým polem zjistil, že jsem si zapomněl vzít detektor, a zkoušel jsme ho procházet poslepu, nepatřily k mým nejšťastnějším).

Mrtvé ani nepočítáte. Zářezy by se vám nevešly ani na dlouhou pažbu vaší ostřelovačské pušky. Víte jen, že střelba utichla a že už není koho zabíjet. Je čas zmizet.

Jakmile otevřete dveře hotelového pokoje, dojde vám, že čas zmizet už dávno vypršel. Chodba se hemží nájemnými střelci Yakuzy a s ostřelovačskou puškou neuděláte velkou díru do světa a ani do Japonců. Vaší jedinou zbraní je elektrický taser. To ovšem neznamená, že byste se měli vzdát - znamená to jen, že bude smrt vašich protivníků mnohem bolestivější. Pohled na jejich svíjející se a hořící těla je přesně to, co vám doporučil lékař pro uklidnění.

Základní systém hry je téměř stejný jako u předcházejících dílů. A proč také měnit něco,

MŮŽETE...



● **SI USNADNIT ŽIVOT**

Jak už jsem psal, věci jdou dělat po dobrém i po zlém. Kupříkladu s Lawrencem Mujarim si hodně usnadníte život, když přistanete na kovové roufe a odtamtud nejprve odstřelíte všechny, kteří by mohli mít zbrojní pas. Druhá varianta (a sice vrhnout se přímo do boje) se vřele nedoporučuje. Životnost Mujariho pak není příliš vysoká.

IVO PLEŠÁK

Pán, co měl plán

Senátor Vince Hadden se to chystal Loganovi pěkně zavařit, jenže pak se objevila Teresa Lipanová a přinesla dost podstatné informace.



„Syphon Filter 3 se drží osvědčených postupů a jen je pořádně vypucoval."





Za tebou: A už ho máme tam, kde jsme ho chtěli mít. Kulky ho sice nezničí, ale alespoň ho vyšoupnou ven z letadla.





Zklamání: Dneska má taky každý padák.

co tak dobře funguje? Proč experimentovat a riskovat ztrátu hratelnosti a tím pádem i fanoušků? Takže *Syphon Filter 3* se drží osvědčených postupů a jen je vypucoval tak, že se lesknou jako vánoční ozdoby. Je to jako v těch reklamách na krém, který je ještě krémovější (po pravdě řečeno jsem je nikdy moc nepochopil - nikdy se mi nestalo, že bych řekl: „Sakra, ten krém je málo krémový - okamžitě ho odneste!") - *Syphon Filter* je prostě ještě syphonfilterovatější než byl kdykoliv předtím.

Ovšem jedna změna proti předcházejícím dílům tu je. Absence bossů na konci levelu. Znáte to - takové to velké a nezabitelné, u čeho vždycky tak na rok zakysnete. Tak tady se nic takového neděje. Žádné prudké vzedmutí obtížnosti vám na konci mise nehrozí. To ovšem neznamená, že nenastanou okamžiky, kdy vám od úst začne létat pěna a budete mít chuť tancovat na PlayStationu v okovaných botách.

Naplnila se totiž prorocká slova Forda Fairlanea: „Tolik volů a tak málo nábojů." Munice je tak málo, že by to člověku nestačilo ani na přepadení stánku s novinami, natož na obranu celosvětového míru. V tvrdších levelech se mi často stávalo, že zbraň chvíli cvakala naprázdno, než jsem si uvědomil, že nemám nabyto - a vzápětí poté, že jsem mrtvý. Kdyby se alespoň

Smrtonosné zbraně

Psát o *Syphon Filteru* a nezmínit se o zbraních, to je jako psát o Bobovi a neprocedit ani slovíčko o Bobkovi.

TICHÁ NOC



Nightsight Sniper Rifle. Skvělá věc na noční procházky. Rozpozná člověka podle tepla, takže snadno najdete svůj terč. Jako většina takových zbraní je ovšem do tvrdší přestřelky absolutně nevhodná.

NEUNIKNOU



AU 300. Geniální ruský výrobek. Ani nemusíte otvírat dveře, abyste sejmuli protivníka. Spolehlivé infrasenzory ho zaměří i přes zeď a přes zeď ho tak takhle zbraň dokáže rozstřílet.

BUM



Výbušniny. Taky to není věc, kterou byste používali zrovna moc často, ale na takové vyhození tanku do povětří, zastavení obrněného vozu nebo osvobození vězňů jsou ideální.

BUM BUM



M-79. Prostě granátomet. Příjemné, hezké a výbušné. Vaši protivníci budou skákat do vzduchu radostí, až je poctíte několika dávkami z této zbraně. To tvrdé řežby se ale nehodí.

HOŘÍ, MÁ PANENKO



Ruční taser. Zbraň, jejíž estetická hodnota převažuje nad bojovou. Vaše oběť sebou začne nejdřív škubat, pak z ní začne stoupat dým a nakonec (stále za hlasitého řevu) začne hořet. Prostě ideální zbraň.

KUK NA STREJDU



Sniperská puška. Pohoda. Přiblížit si cíl na dosah, v klidu zamířit na hlavu a zmáčknout spoušť. A pak už se jen dívat, jak se oběť kácí bez života k zemi. Bohužel ty parchanti vám často narušují pohodu tím, že po vás také střílejí.



Lian: Ztratili jste se v džungli, tak koukejte svoji parťačku zase najít.



Džungle: Skoro každá koruna stromů skrývá snipera a každé kořeny kulometné hnízdo.



Vzpoura robotů: Prozíraví teroristé využívají samonaváděcí kulomety. Granát na ně!



Plantážníci: Musíte najít nějaký předmět doličný. Tak vzhůru do sklizně.



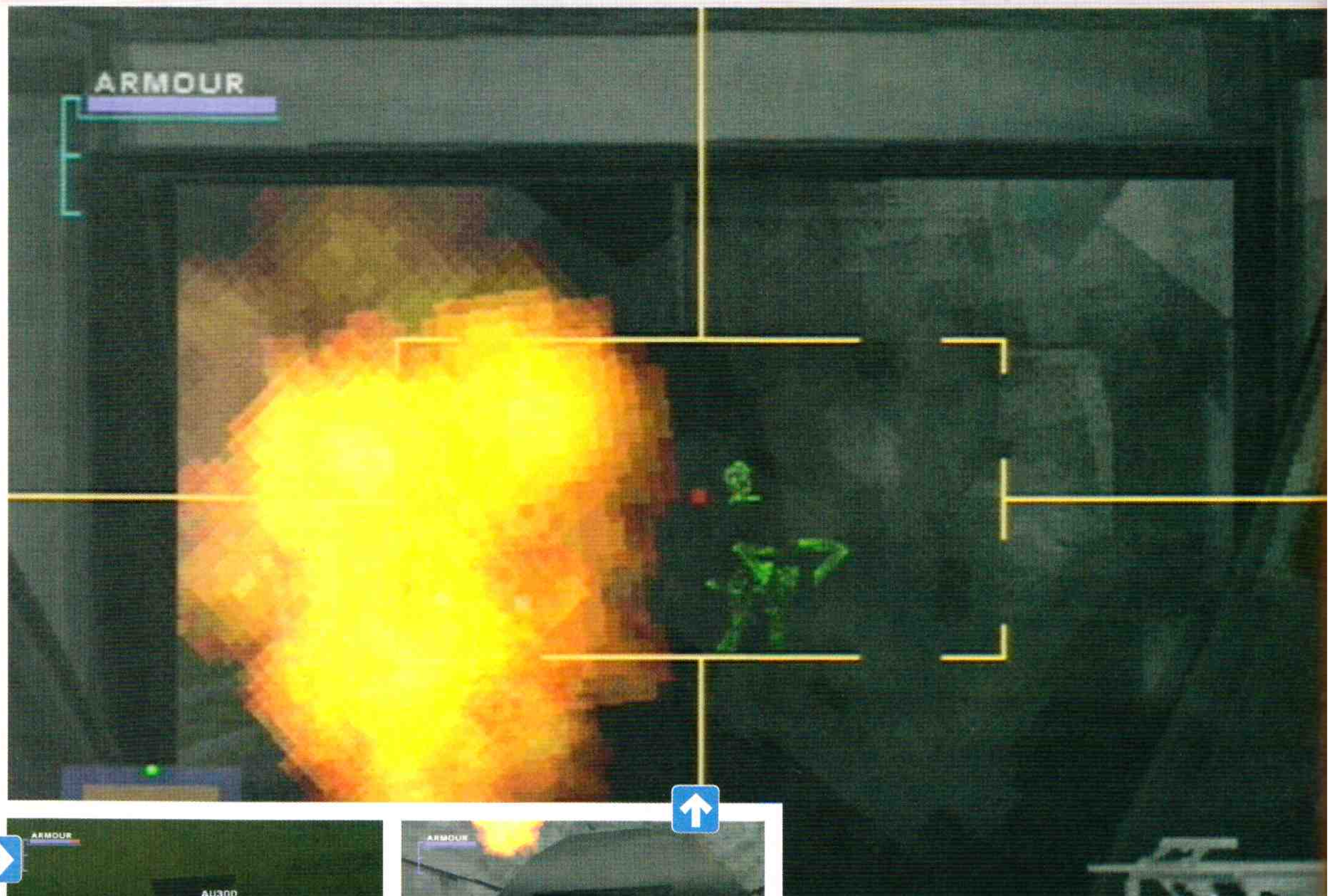
Rukojmí: Záchrana rukojmích je Loganův koníček. Terorista už má hlavu v zaměřovači.



Držený rukojmí: Musíte osvobodit nevinné a zabít záporáky.



Nevděk světem vládne: Každý zachráněný Loganovi hezky poděkuje, ale tenhle nafoukaný senátor neřekne ani bů. Ten si ve volbách už neškrtne.



Střepy nosí štěstí: Možná by pomohla AU 300.





Co s tím sklem: Aramov se nám pošklebuje zpoza neprůstřelného skla. Budete muset na něco přijít.

okamžitě nahodila jiná zbraň, jenže to ne. Můžete jen zlobně cvakat kohoutkem a krvácet. Tvůrci hry si taky rozhodně mohli odpustit vyskakování protivníků ze všech možných koutů, a to včetně těch, které jste před chvíli spolehlivě vyčistili. Zvláště v Kábulu se množili Rusové rychleji než švábi. Jestli to dělají tak i v reálu, pak není divu, že jsou na tom ekonomicky tak mizerně.

Sbíháte po hotelovém schodišti dolů a berete schody po třech. Pár pitomců se vám zkouší postavit do cesty, ale není to nic, co by nevyřešilo několik výstřelů z osmatřicítky. Východ už je blízko, když zaslechnete volání o pomoc. Jeden z těch parchantů si vzal rukojmí. Myslí si, že tak se odsud dostane živý. Velký omyl. Nepomůže mu ani neprůstřelná vesta - hlavu neprůstřelnou nemá. Ne holka, nemusíš mi děkovat, dělám jenom svoji práci.

Je mi líto, ale tuhle hru nemáte šanci dohrát - alespoň pokud u toho nebudete i přemýšlet a nebudete se snažit využívat všechny výhody, které vám *Syphon Filter* (někdy i neúmyslně) poskytuje. Bezhlavé střílení je sice fajn, ale jakmile vám ukazatel naznačí, že vás má nepřítel v hledáčku, máte většinou už jen několik vteřin života, než se vám v mozku udělá kovový nádor. Žádná sranda, padouši jsou tvrdí jako králičí bobek a dost často vědí, kam mají mířit. A věřte zkušenému - ploužit se levelem bez neprůstřelné vesty a se zdravím na minimu není žádná sranda. Zvlášť když si nemůžete vybrat, v jaké situaci si uložíte pozici. Splníte část mise, hra se uloží a je jí úplně jedno, jestli jste silný jako Old Shatterhand, nebo jestli by vás udolal i paraplegik. Díky takovým situacím, kdy jsem se stále znova snažil s posledním zlomkem života doploužit k náhradní neprůstřelné věstě, jsem ztratil nejméně tři roky života, zbytek vlasů a začal jsem koktat. Takže pokud můžete, dejte si na čas (což ovšem dost často nemůžete).

Zvláště se vyplácí prohledat každý kout, vyšplhat se tam, kam vyšplhat jde, a hledat a hledat. Především nové neprůstřelné vesty. Bez nich máte šanci na přežití asi tak velkou, jako má žába na sjezdu francouzských kuchařů. Taky neškodí porozhlédnout se po lepších zbraních. třeba takové AU 300, které najdete v Kábulu, dokáže zabít i protivníka, který se zbaběle ukrývá za zdí. Pěkná hračka. Protože přes ten skvělý příběh, dokonalou atmosféru a dějové zvraty je to pořád hlavně o tom, jak za sebou nechat co nejvíc mrtvých protivníků v kaluzích krve. Vzhůru do boje, je čas pořádně nakopat teroristům zadek.

● Jiří Pavlovský

MŮŽETE..



● **BÝT AKČNÍ HVĚZDOU**
Stejně jako dvojka, dělá i třetí díl hry *Syphon Filter* všechno pro to, aby ve vás navodil atmosféru akčního filmu. K tomu skvěle využívá filmové sekvence, ve kterých si můžete pořádně vychutnat výbuchy, Loganovy úniky a vůbec všechno, co k správné akci patří. Jedna z nejlepších scén je hned v druhé části, kdy Mujari provádí svůj skok víry.

DO HLAVY!

Dobrá muška!
Veškeré vaše sniperské schopnosti budou zapotřebí ve chvíli, kdy budete muset sejmout toho mrňavého člověka na jeřábu.



„Tvůrci si mohli odpustit vyskakování protivníků ze všech možných koutů."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 9**
Nepříliš originální, ale přesná.

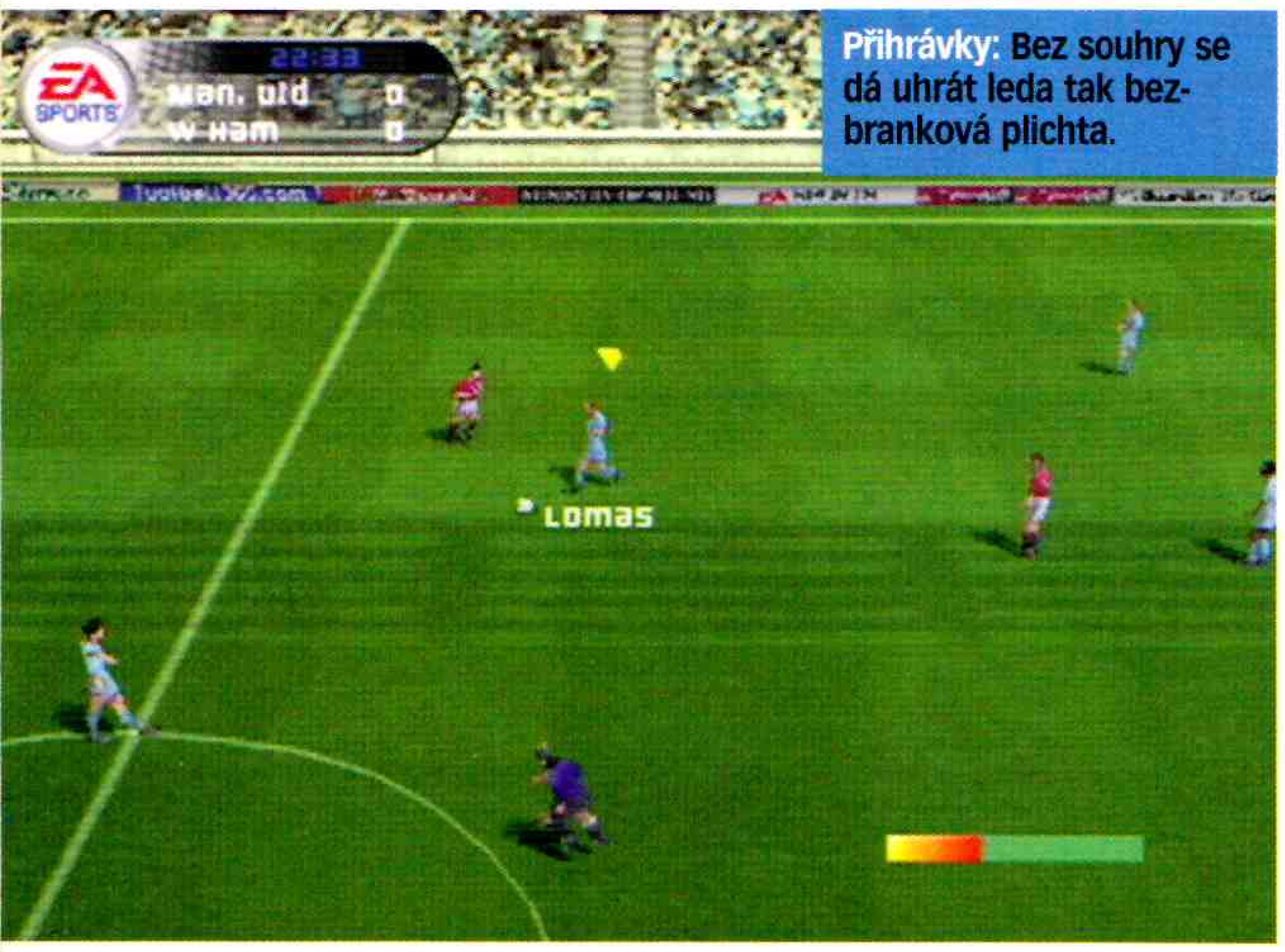
● **HRATELNOST 9**
Ještě jeden level a pak už půjdu spát.

● **ŽIVOTNOST 9**
Obtížnosti a multiplayer.

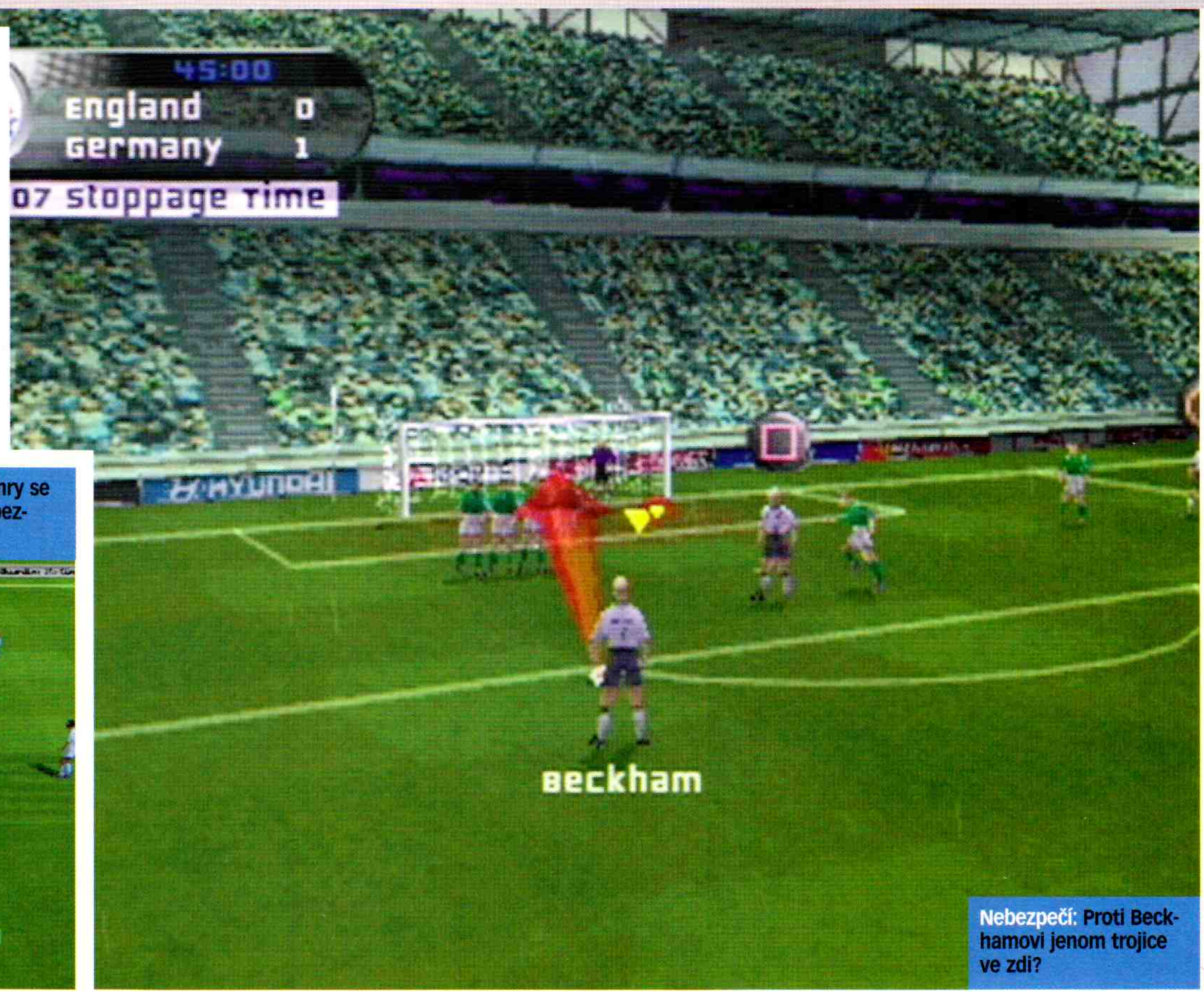
CELKOVĚ
Skvělá hra. Devítku má jenom proto, že už je to trojka a pro pár frustrujících momentů s náboji.

9 / 10





Přihrávky: Bez souhry se dá uhrát leda tak bezbranková plichta.



Nebezpečí: Proti Beckhamovi jenom trojice ve zdi?

FIFA FOOTBALL 2002

Nový systém přihrávek. Ještě něco?

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **EA**
VÝROBCE: **EA CANADA**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 8**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO EVOLUTION 2
Geniální fotbal, který neomrzí.
PSM36 10/10

THIS IS FOOTBALL 2
Akční, dobře hratelný fotbálek.
PSM32 7/10

Na rozdíl od *NHL 2002*, které vyšlo v letošním roce už jen na PC a PS2, dorazil mnohými obdivovaný a mnohými zatracovaný fotbal od EA Sports také na naši milovanou mašinku. A otázka se hned nabízí: jaký je tedy další díl tohoto nekonečného seriálu, je kvalitnější, hratelnější, dokonalejší? Na tyto otázky se pokusíme najít odpovědi a už teď je jasné, že nebudou zcela jednoznačné.

Už první zprávy o *FIFA 2002* hovořily o úplně přepracovaném systému přihrávek, centrů i střelby, a i když se všemu, co se o připravovaných hrách píše, věřit nedá a nemá, je třeba uznat, že autoři sliby splnili. Hraní zápasů je díky této inovativní vychytávce mnohem zábavnější, vyžaduje více přemýšlení a taktizování než jen zuřivé mačkání do butonů na ovladači a fotbal tak konečně vypadá mnohem realističtěji: je plný nepřesností, nedokonalých kliček, nepochopené souhry, přetažených centrů i neproměněných šancí.

Jestliže jsme nakousli cosi o novém systému přihrávek, musíme to také rozžvýkat. Hráči si prostě nahrávají "inteligentněji" - což





Penalta: Dá se dobře kopnout, nebo špatně chytit... nebo jak to je?

znamená, že o kvalitě i přesnosti přihrávky rozhoduje síla kopu, směr a správné načasování. Příhry už nesměřují přímo na nohu spoluhráče, ale do běhu, tak jako ve skutečném fotbale. V podstatě ovšem nejde o žádnou nespoutanou svobodu kombinace. Všechno je totiž předem naskriptované, takže vaší jedinou volbou je stisk tlačítka ve třech základních polohách: málo, více a moc. Při pouhém ťuknutí do butonu si maximálně předkopnete míč o metr před sebe, pokud dáte do přihrávky příliš energie, přihrajete i na velkou vzdálenost, ale spíš se dočkáte velké nepřesnosti. Podobně je to samozřejmě i s centry

„Přihrávky už nesměřují přímo na nohu, ale do prostoru, jako ve skutečném fotbale."



Fair play: Ve FIFA 2002 pískají rozhodčí s naprostým přehledem.



To je maso: Klasický zákrok Tomáše Řepky, červená karta to jistí.



Fantazie: Pražská Sparta hraje ve finále Ligy mistrů s Barcelonou!



Přátelák: Derby Česko - Slovensko má jasného favorita. Nebo ne?

a se střelami na branku - při centru musíte být natočeni ve směru zamýšlené přihrávky a poslat míč v brankové šanci z několika kroků vysoko nad břevno nebo deset metrů mimo není žádný problém. I přes toto nesporné vylepšení hry se *FIFA 2002* v hratelnosti ani zdaleka nepřiblížila fotbalovosti a rozmanitosti *ISS Pro Evolution 2*, protože časem se i z tohoto systému přihrávek stane, stejně jako v minulých dílech série *FIFA*, zase jen šablona, která začne nudit. Navíc se verze pro PlayStation v tomto směru povedla autorům nejméně. Na PS2 i PC předvádějí hráči občas kombinační orgie, nabíhají si do volných pozic a nabízejí pro hráče desítky zajímavých herních situací, zatímco zde virtuální fotbalisté často vůbec nereagují na kolmou přihrávku, nedobíhají za míčem ani se pro něj o pár metrů nevracejí, neuvolňují se a dokonce se zbaběle schovávají za protihráčem. Hra se proti loňsku podstatněji nezpomalila, jak slibovali autoři v mnoha rozhovorech a jak učinili v již zmiňovaných verzích pro jiné platformy. Je to škoda, protože při volnějším tempu si člověk vypiplané souhry a efektní uličky do volného prostoru daleko více vychutná. Navíc se zdá, že fotbalové videohry jsou dneska už daleko rychlejší a impulzivnější než skutečný fotbal, a že by to rozumné zvolnění tempa skutečně chtělo.

Ovládání fotbalistů ve hře má samozřejmě i další drobné mouchy, ale ty už si spolehlivě pamatujeme z minulých fotbálků od EA. Zcela nevyhovující je například systém přijímání centrů v pokutovém území, kdy se



Laciný gól: Nešťastní brankáři jsou i letos nejslabším článkem všech týmů.

Taktika a editace

Správný fotbalový fanoušek se přece nemůže spokojit s tím, jak dresy, sestavy týmů, jejich taktiku a schopnosti hráčů vytvořili v "továrně" EA Sports...

TRANSFERS



S přestupy se můžete pěkně vyřádit, ale musíte na to mít finanční fondy. Pokud hrajete za Manchester, není žádný problém pořídit si za velmi levný peníz třeba Jarošíka ze Sparty.

STARTING LINEUP



Autoři se sice snaží zařadit do hry aktuální soupisky, ale ne vždy se jim to daří. Také v české reprezentaci je třeba udělat několik zásadních změn. Bez Čecha, Hübschmanna a Jarošíka by to přece nešlo...

CUSTOMISE



Můžete si vytvořit úplně nového hráče nebo upravovat zjev a schopnosti slavných hvězd. Je třeba uznat, že se autoři snažili, a na hřišti tentokrát bez problémů poznáte hromotluka Kollera i štírka Rosického. Přesto je potřeba některým méně profláklým fotbalistům trochu opravit obličej, případně herní atributy.



Gólové hody: Stav 0:0 nikdy příliš dlouho nevydrží...



Slabí brankáři: Góly z větších vzdáleností padají zbytečně často.



Technika: Kličkování je efektní, ale lepší je dávat míč od nohy...



Tragické chyby: Kombinovat na vlastní půlce hřiště se nevyplácí.

Dlouhé pasy: Dobře bránit a posílat přesné pasy na rychlé útočníky - to je skvělá taktika!



Sprinty: Rychlá křídla utíkají obráncům, ale brzy se unaví.



Koncovka: Zakončit akci přesnou střelou není vůbec snadné.

na koncového hráče nelze žádným způsobem přepnout a musíte jen útrpně čekat, jestli si na centrovaný balon nějak šikovně naběhne nebo zůstane stát jako voves. Dalším problémem je časté zasekávání vašich obránců, kteří se v nepochopitelné chvilce na okamžik zastaví a pak už můžou útočníka i bycha jenom pozdě honiti. Posledním zářným příkladem je klasická nebetyčná a donebevolající blbost brankářů, kteří trčí na brankové čáře, vypichují střely nad břevno jak bodnutí včelou, vrhají se po kutálejícím se míči efektní rybičkou a na druhé straně při brejku vybíhají pozdě a vrhají se pod nohy střelce už zřejmě jen z povinnosti, aby nedostali od trenéra přes prsty, že se alespoň trochu nesnažili... Především při vyšších obtížnostech je gólman úplně zbytečným vyžírkou v sestavě, protože pustí všechno, co se alespoň zdánlivě přiblíží k brance.

Ale opusťme už téma ovládání, třebaže je na fotbalové simulaci samozřejmě tím nejdůležitějším, a pojďme se podívat na další stránky

VYBER SI

Při zahrávání rohových nebo trestných kopů se nad hráči objeví příjemná nápověda - stačí jen stisknout správné tlačítko...



„Je tu licence na vše, co se kolem míče mihne."

MŮŽETE...



● POUŽÍVAT SKLUZY
Častěji než v minulých dílech můžete zvolit pro zastavení soupeře rychlý skluz. Je tu sice nebezpečí, že místo míče trefíte jeho kotníky a uvidíte žlutou kartu - v případě zákroku zezadu často i kartu červenou, i zde ale pomáhá nový systém: je jen třeba dostat se na úroveň protihráče a D-padem správně odhadnout směr.

hry. Je ale třeba upozornit, že následující řádky budou nudné a neměl by je nikdo číst, přestože se v nich (možná) nebudou vyskytovat sprostá slova. Nudné budou zejména proto, že vás o žádných dalších méně či více převratných novinkách nebudeme informovat. A ne snad proto, že bychom nemohli nebo nechtěli - ale kde nic není, tam čert ani PlayStation Magazín nebere.

Že má EA Sports licenci na všechno, co se kolem kulatého nesmyslu mihne, to je příjemná záležitost, která potěší, ale nepřekvapí. I letos si můžete zahrát spoustu ligových soutěží, a pokud říkám spoustu, myslím tím třináct. Vedle těch nejslavnějších, jako jsou anglická, francouzská, italská či španělská nejvyšší soutěž, si lze zakopat i ligu izraelskou nebo rakouskou, ale dost dobře nevíme, proč byste to dělali. V nabídce "zbytku" světa se třesou strachy i dva české celky, podle očekávání je to pražská Sparta a neočekávaně i olomoucká Sigma (zřejmě měli v EA dobré informace o současné situaci slávistického fotbalu, a tak sešívaný tým pro jistotu do hry ani nezařadili...). Se špičkovými ligovými celky si můžete zahrát i Ligu mistrů a další soutěže, včetně bonusových, které se vám otevřou až později.

Další várku představují desítky reprezentačních týmů všech kontinentů, a kdyby se hrál fotbal i na Měsíci, jistě by tu ani měsíční národní mužstvo. Český celek je ve *FIFA 2002* poměrně silný, takže se s ním můžete bez problémů prokousávat kvalifikací mistrovství světa. Bohužel pouze kvalifikací, samotný světový šampionát budete hledat marně - aby ne, když se na EA Sports už směje licence, kterou promění příští léto v "datadisk", věnovaný World Cupu 2002. Jinak si ovšem i s reprezentačními výběry můžete zahrát další turnaje, ligy a poháry, případně si světový šampionát sestavit sami v nabídce Custom Cup.

PLAYTEST
FIFA Football 2002



Anglický útok: Heskey za okamžik uvolní uličkou Fowlera, zatímco rychlý Owen mu zřejmě zdrhnul z obrazovky do autu.

Učit se!

Nenechte se otrávit, poctivě trénujte...

MALÝ TIP





Nový systém přihrávek vám bude zřejmě dělat zpočátku jisté problémy, a proto se ze všeho nejdřív vydejte do režimu tréninku. Nezapomeňte, že nahrávky na větší vzdálenost nemůžete hrát na náhodu a použít se dají jen v případě, že se spoluhráč uvolňuje do volného prostoru. Tvrdším oříškem je nacvičování centrů, protože se budete muset zbavit návyku z jiných fotbalů, kde se směr centru točí automaticky do vápna. Ve FIFA 2002 musíte pro precizní centr použít směrový D-pad.



Výkop: Brankář West Hamu to má prostě v noze.





PĚKNÝ ZÁKROK

Dá se to chytit...

Brankáři sice pustí ve FIFA 2002 cokoliv, co se jen přiblíží k brance, ale na penalty jsou machři. Pokud zvolíte správnou stranu, máte velkou šanci...



Protiútok: Útočný záložník Gerrard kontroluje situaci.



Trestňák: Jeremies pošle dalekonosný centr od půlky hřiště na některého z německých útočných buldoků.



Největším problémem série *FIFA* je už několik let velmi krátká životnost hry. Pokud nemáte možnost nebo chuť zahrát si fotbálek s kamarády, kamarádkami, přáteli, případně s nepřáteli, a hodláte se věnovat pouze singleplayeru, máte problém. Je tu sice relativně dost široká nabídka lig a pohárů, ale chybí nějaký rozhodující motiv, jakým je v sériích *NHL* nebo *NBA* kariéra. Vývojáři v EA každý rok vymýšlejí různá grafická vylepšení, dopilovávají motion capturing a snaží se dotáhnout hru k technické dokonalosti, a přitom hráči volají po daleko jednodušších věcech, které by autorům zabraly sotva týden pilné práce: po alespoň jednoduchém manažerském režimu, ve kterém byste získávali drobný bakšiš třeba za prodej vstupenek, za vítězství v lize či poháru a pořádné peníze za zápasy Ligy mistrů, v němž by se hráči mohli zlepšovat i zhoršovat v závislosti na formě i na věku a ve kterém by byl poněkud logičtější i trh s hráči. Ano, je pravda, že můžete i teď hráče prodávat a kupovat, ale máte jen předem daný finanční základ a slabou motivaci k promyšlenému doplňování týmu.

Nezbývá než načít poslední odstavec, který by měl mišmaš celé recenze shrnout do nějakého smysluplného blablabla. Ať se na to člověk dívá z kteréhokoli úhlu, rozporuplné pocity převažují - ale pocity jsou pocity a fakta jsou fakta. První fakt: nový systém přihrávek i přes několik drobných nedostatků hru rozhodně oživil a přiblížil i něco blíž k realitě. Druhý fakt: většina kladů i záporů z minulých dílů seriálu *FIFA* zůstala. Pokud se bude *FIFA 2002* srovnávat s předchozími díly, bude jasným vítězem, jestliže ji ale budete srovnávat s *This Is Footbal 2* nebo dokonce s *ISS Pro Evolution 2*, umístí se s přehledem na bronzovém stupínku.

● **Milan Jablonský**

MŮŽETE...



● **CENTROVAT Z KŘÍDLA**
Křídelní hra bývá ve fotbale vždycky účinná a ani ve *FIFA 2002* tomu není jinak. Musíte se ovšem natočit správně ve směru centru a přihrávat přesně, protože nabíhající útočník má svou hlavu a nebude kvůli vaší nepřesnosti měnit směr...

● **TAKTIZOVAT**
Když si před zápasem projdete soupeřovo rozestavení a taktiku, můžete se zařídit podle toho. Na čtyřčlennou obranu platí kolmé pasy, na tříčlennou zase průniky po křídle a centry do vápna.



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Dokonalé pohyby hráčů.

● HRATELNOST 8
Nový systém přihrávek pomohl, ale...

● ŽIVOTNOST 6
Delší jen v multiplayeru.

CELKOVĚ 7/10
Nejlepší díl ze série *FIFA*, ale na PS1 jsou ještě lepší fotbaly.

ONE PIECE MANSION

„Postavil si domeček, v tom domečku...“

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM**
VÝROBCE: **CAPCOM**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

VIB RIBBON
PSM30 8/10
Zběsilá a dynamická hra.

SUPER PUZZLE FIGHTER
NERECENZOVÁNO
Ryu a Ken si své účty vyřizují méně násilnou, zato více logickou formou.



Good vibration: Zatímco tyhle šipky znázorňují pozitivní vibrace.

Konečně je tu to, po čem jsme všichni tak dlouho toužili. Simulátor domovníka! Tolik jste si to přáli dělat, ale zlí rodiče vás nutili chodit do školy a tak vás připravili o radost z vyprašování rohožek a uklízení barevných koláží vyvržených ze žaludků nočních opilců. Konečně můžete zameškaná léta alespoň částečně dohnat. Ze země šikmých očí a šílených nápadů (čili z Japonska) přichází další hra, na kterou může člověk jen šokovaně pomrkávat.

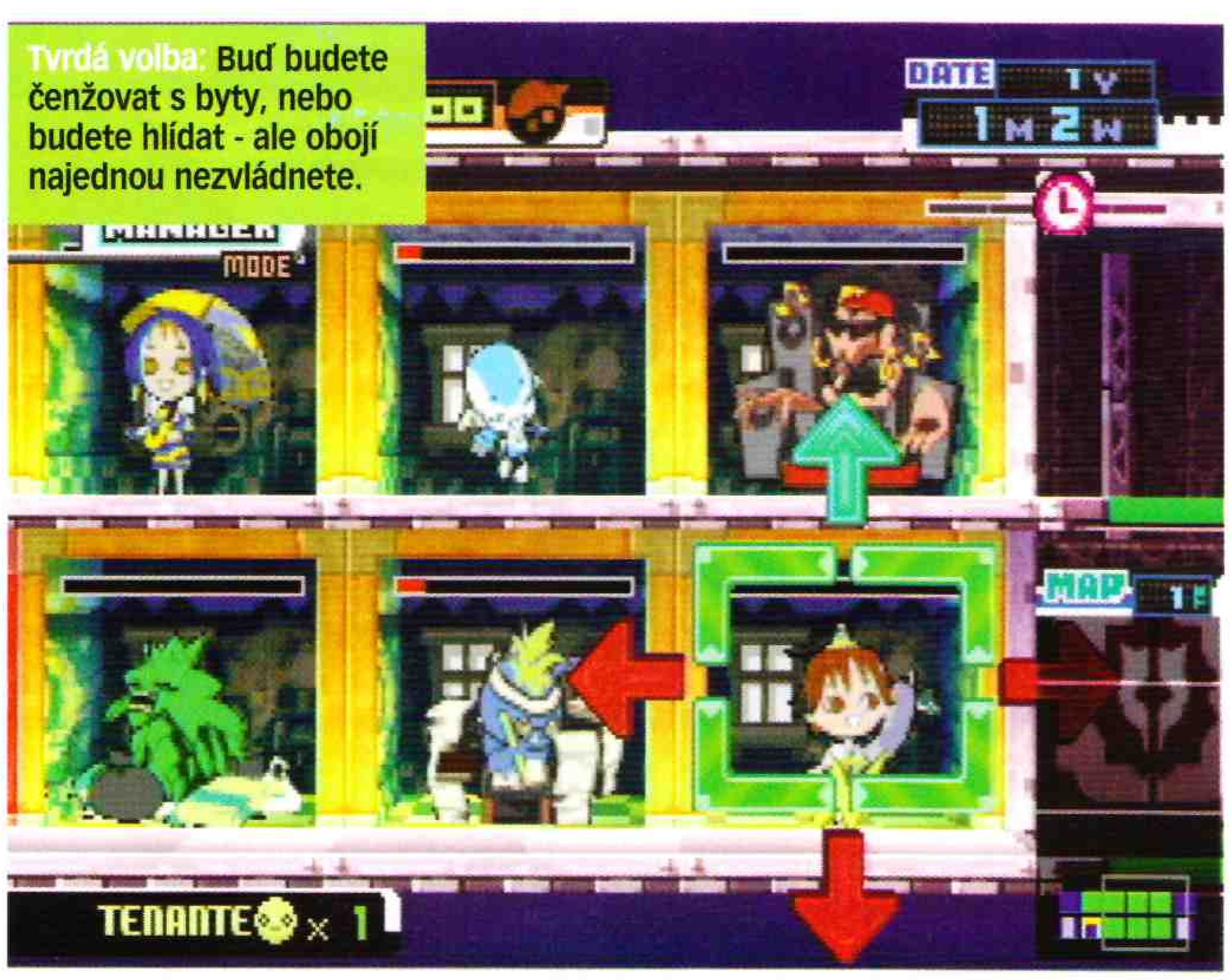
Ne, nemusíte se bát, že by v plastikové krabičce s nápisem *One Piece Mansion* bylo ukryté miniaturizované koště a kbelík se saponátem a vy byste byli nuceni šúrovat chodby vaší rodné zemljanky - nečeká vás nic tak prozaického. V téhle logické rychlovce máte jako domovník na starosti blaho všech těch, kteří jsou vám ochotni platit nájem. Což by nebylo zase tak těžké (když máte dost kartonových krabic), ale každý nájemník je jiný a někteří nájemníci kolem sebe šíří negativní energii, která ničí jejich sousedy. Kupříkladu takový zápasník sumo obtěžuje své okolí bušením do stěn. Aby se ostatní hned neodstěhovali, tak je zapotřebí někoho, kdo bude tu naštvanost ze sumo zápasníka vyvažovat. Kupříkladu ubytujete pod ubožáka sužovaného mlácením do stěny dvojici milenců, ze kterých vysloveně sálá pozitivní energie. Chápete zatím, o čem mluvím? Jestli ne, tak si běžte loknout ironu a pak se vraťte. Uvidíte, že vám pak bude všechno jasnější.



Bad vibration: Tak tyhle šipky znázorňují negativní vibrace.

„Jako domovník tu máte na starosti ty, kdo vám jsou ochotni platit nájem.“

Ale teď pozor! Někdy se vám do baráku nastěhuje squater. Co s ním? Jediná šance, jak se zbavit neplatiče, je obklopit ho lidmi vysílajícími tolik negativní energie, až se squater rozčílí tak, že exploduje. A kdyby náhodou chtěl svému osudu uniknout a šel se ven uklidnit na čerstvý vzduch, musíte vstoupit do hry, vyběhnout za ním a pěkně ho dokopat zpátky. Tak co? Pořád jste ještě schopni artikulovat? V tom případě vás dorazím tím, že se negativní (ale i pozitivní) energie



Tvrdá volba: Buď budete čenžovat s byty, nebo budete hlídat - ale obojí najednou nezvládnete.



Zrcadlo: Tak ten nahoře, to jste vy. Seznamte se, strávíte spolu víc času než je zdrávo.



Nájemníci: Vaši "zákazníci" jsou divní už od pohledu. Na ulici byste instinktivně utekli. Tady nemůžete.



Pohár trpělivosti: Když ten červený proužek dojde až na konec ukazatele, nájemník vzteky pukne.





TOP TIP

Pryč s negací

Snažte se dávat co nejvíc negativních vysílačů k okrajovým stěnám domu. Tak nikomu neublíží.

šíří pouze určitými směry. Kupříkladu pozitivní energie z dvojice milenců stoupá spolu se srdíčky směrem vzhůru a oblažuje pouze nájemníka bydlícího o patro výš, zatímco koupající se dívka vysílá sice doprava i doleva nálože pozitivních emocí, zatímco dolů prosakuje emoce ryze negativní.

Tak, a teď, když už jste rozklepaní tak, že by vám záviděl i dělník od sbíječky, přijde to nejtvrdší odhalení. *One Piece Mansion* není totiž vůbec špatná hra. Je šílená až magorská, to ano, ale není špatná. Sice vám bude chvíli trvat, než si zvyknete na poměrně složité ovládání a na možnosti, které vám hra poskytuje, ale jakmile si jednou zvyknete... ojojoj, nebude pro vás cesty zpátky. Neříkám, že chvílemi nebudete mít touhu jít s vaším playstationovým přístrojem ven a tam požádat nejbližšího afghánského teroristu, jestli by nebyl tak hodný a neodpálil se s ním před budovou Svobodné Evropy, ale to k tomuhle typu her prostě patří. Pravda, samotná "příběhová" část hry netrvá příliš dlouho (pokud by vás zajímalo, jaký příběh se může vztahovat k prohazování nájemníků, tak - pokud si vzpomínám - je to něco o mimozemšťanech a unesené sestře, kterou můžete zachránit pouze tím, že vybudujete dům... no, co byste taky čekali u takovéhle hry), ale zato si můžete spustit nekonečný mód a máte to jako *Tetris* - kdo vydrží déle, vyhrává.

A věřte mi, v tom přívalu druhých a třetích dílů či napodobenin jiných úspěšných her je *One Piece Mansion* tím pravým uragánem originality a zdravého šílenství. A co na tom, že je to jen logický rychlík s dětskou grafikou.

● **Jiří Pavlovský**

MŮŽETE...



● NEZAPOMÍNAT NA VÝTAHY

Život je krutý a nelítostný. Když do patra nepostavíte výtah, tak se do něj taky nedostanete a squateři se vám tam budou moci roztahovat, jak chtějí.

„Je šílená až magorská, ale není špatná. Jakmile si jednou zvyknete, není cesty zpět."

Jak na squattera...

Nejdřív mu znepříjemněte život. Obklopte ho těmi nejnepříjemnějšími sousedy, na které si vzpomenete.

HVÍZD!



Pokud se odváží vystrčit nos z bytu, vyběhněte ven a na jeho patře zahvízdejte na poplach.

SQUAT!



Ovšem to nejdřív do patra musíte postavit výtah. Squatter si zatím může řádit jako utržený z řetězu.

OUT!



Ale když máte výtah a jste dostatečně rychlí, stačí chvilka a squatter exploduje v oblaku síry.

VERDIKT

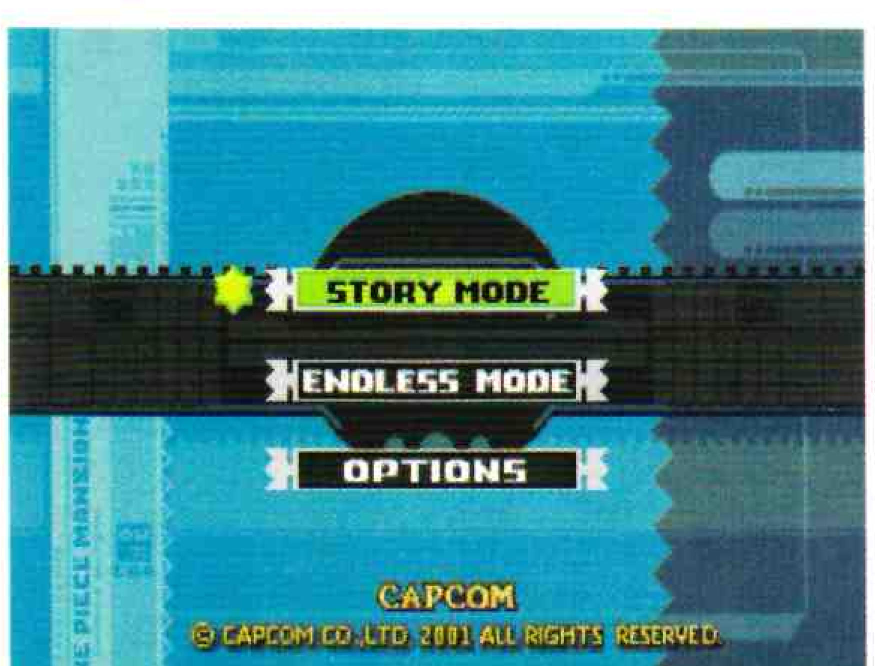
Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Sice dětská, ale přesná.

● HRATELNOST 7
Návyková, leč chvílemi frustrující.

● ŽIVOTNOST 7
Jako *Tetris* - dokud vás to baví, můžete hrát.

CELKOVĚ 7/10
Šílený nápad, zajímavé zpracování - pro přátele logických rychlíků je to vlastenecká povinnost.



Nabídka: Jak vidno, hlavní menu je poněkud chudé. Ale co také chtít od puzzle...



Mrakodrap: Zpočátku se staráte o několik málo nájemníku. Za chvíli přituhne...



Grafika: Hodně roztomilá, ale funkční. A ve srovnání s *Tetrisem* a *Bust-A-Move*...





Skvělá zbraň: Zbraní je tu skoro stejně jako vetřelců.



Zákeřní hajzlové: No teda, ti mimozemšťani, kdyby to viděl Butrus!





MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

Konečně jsme se dočkali, *MIB* na PS1. Bude ale všechno OK?

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MEDAL OF HONOUR
PSM22 9/10
Hra s nádhernou atmosférou a úžasnou kompozicí, skvělá střílečka z druhé světové světové.

QUAKE II
PSM20, 10/10
Král všech střileček v první osobě a díky režimu pro více hráčů i titul totálně nesmrtelný.

Co se předpokladů pro střílečku v první osobě týče, není na tom *Men In Black* vůbec špatně. Jak filmový hit, tak animovaný seriál (který je základem téhle hry) jsou doslova zamořené všemožnou hmyzovitou havětí, která válčí nejenom mezi sebou, ale též proti super nadupaným agentům, kteří jsou poslední obrannou vartou lidstva proti tomu největšímu sajrajtu, co lze v kosmu nalézt. A to už vůbec nemluvím o rozkoších, jež lze zakusit s drsným arzenálem využívajícím experimentální mimozemšťanské technologie. To však přirozeně naprosto v rozporu s ženevskými konvencemi.

Nu dobrá, ale co skutečnost, jak to funguje v praxi? Slušně. S ohledem k misím s několika úkoly a silné dějové linii (volně inspirované určitými epizodami oblíbeného seriálu) se mezi střílečkami v první osobě *Crashdown* podobá spíše *Medal Of Honour* než rozjetému *Quake II*.

Mise jsou udělané s velkou dávkou představivosti a poměrně rozmanitě. Před tím je třeba smeknout, uvážíte-li, že hra by mohla být vlastně jakousi 26kapitolovou záminkou, jak s pomocí libových kvérů nadělat z nebohých vetřelců fašírku. Takže pozor, protože to, co začíná jako běžná rutinní mise, se vám záhy může pěkně vymknout z ruky - v poslední misi musejí agenti Jay a Kay stíhat vraždícího koryše, který se před nimi skrývá v podzemí, a poté je před nimi nelehký úkol infiltrovat se do mafiánské skrýše a tajně vyfotit mimozemského mafiánského bosse. Ale ani to není všechno, ten poslední úkol v podobě likvidace ďábelského mimozemšťanského plánu vypracovaného potvorami jménem Fmeckové, ten vás teprve čeká, a to úplně na konec.

AI vetřelců je příjemně rozmanitá a je tu i dostatek různých živočišných druhů, to aby vaše pozornost náhodou neochabla. I imaginativní arzenál je bohatý, snad stačí zmínit, že kromě jiných totálně ničivých zbraní zde najdete Ionic Tickler a Awful Truth, čili po česku Strašlivá pravda - a nelze se ubránit poznámce, že lepší název snad ani vymyslet nešlo. Pravda, hádanky jsou v téhle hře trochu slabinou, ale co - vzhledem ke krvavé filozofii a dědictví animovaných filmů je *Crashdown* zaměřen asi na mladší pařany.

Sakra, ale proč to „asi"? To proto, že navzdory všem roztomilostem je tohle od podlahy vystřižená, poctivá střílečka v první osobě, která jako by si sama říkala o to být ještě temnější a drsnější. Že by inspirace pro druhý díl? No, pole je jistě otevřené. A širé....

● **Paul Fitzpatrick**





TOP TIP

Držte si odstup
To, že žádného vetřelce kolem sebe nevidíte, vůbec neznamená, že tu žádný není. Dávejte bacha, snažte se nebudit pozornost a protivníky se snažte likvidovat dřív, než se o vás vůbec dozvědí. Nejlepší je dostat se jim do týlu.



Do toho: A spravedlnosti učiněno zadost. Lepší než Anti je pořádný kvér!

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 7**
Rychlá, ale s detaily je to horší.

● **HRATELNOST 7**
Mise jsou příjemně rozmanité.

● **ŽIVOTNOST 6**
Chybí režim pro dva hráče.

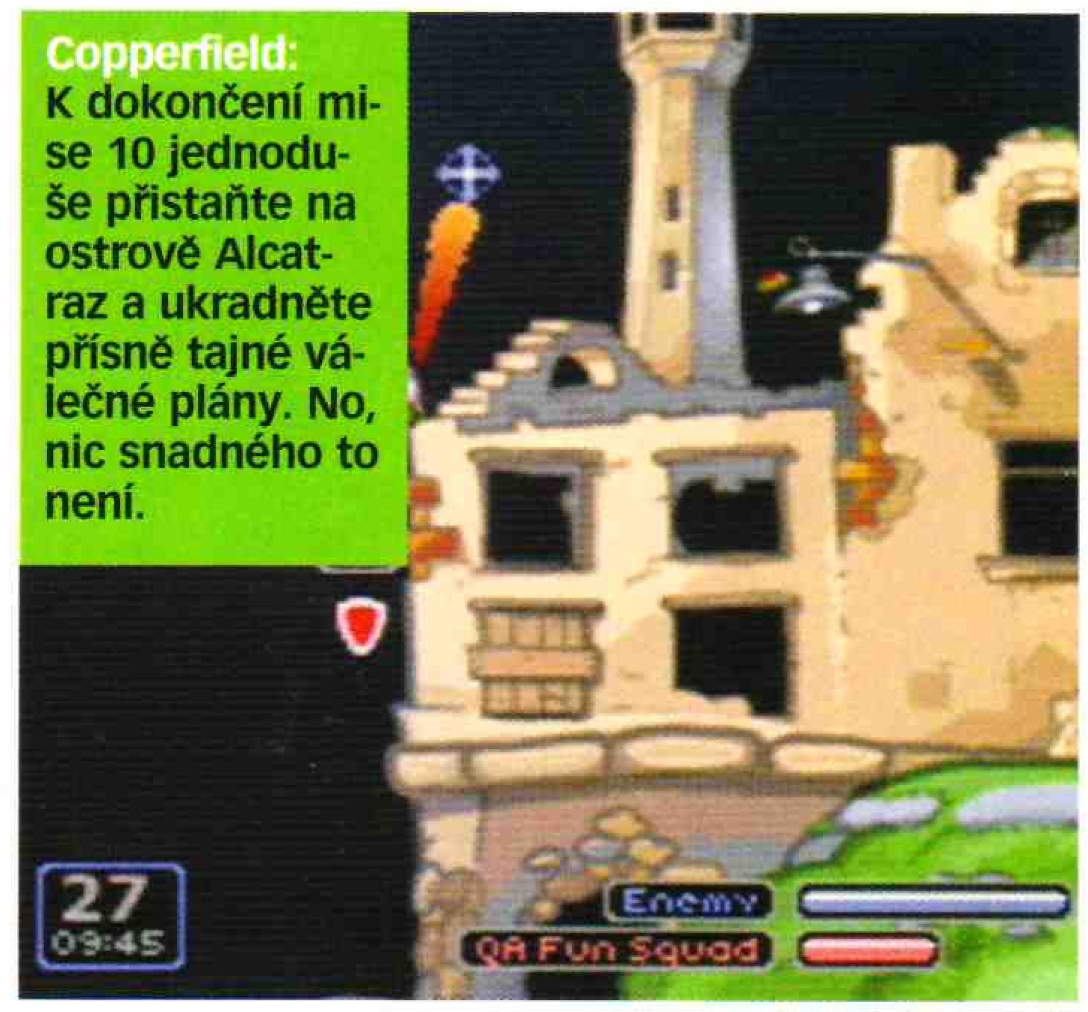
CELKOVĚ 7/10
Zajímavá hra, která ovšem postrádá přitažlivost *MOH*, kterou se snažila inspirovat.



Podivný pocit: Někde na dně oceánu je červ a určitě dělá do nějaké ryby.







Copperfield: K dokončení mise 10 jednoduše přistaňte na ostrově Alcatraz a ukradněte přísně tajné válečné plány. No, nic snadného to není.

TOP TIP

Metrostav vítězí
Když půjde fakt do tuhého, musíte kopat. Dobře vykopaná díra by měla být útulná a zároveň bezpečná proti náletům. Navíc by měla skýtat ideální výchozí pozici k protiútokům dobře mířenou pumou.

WORMS WORLD PARTY

Nevíte, co s načatým večerem? Usekněte si nohy...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **PROSINEC**
VYDAVATEL: **EON**
VÝROBCE: **TEAM 17**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

HOGS OF WAR
PSM28 8/10
Totéž ve 3D a s prasaty. Super.

WORMS ARMAGEDDON
PSM22 8/10
Něco na způsob *WWP*, jenom starší a méně funky.

Otázka: jakou největší zábavu můžete zažít s bizarní, růžovou kroutící se věcičkou, která vyléza zpod kompostu založeného partičkou Team 17 a jež ve své malé pracičce ukrývá něco, co se nápadně podobá obávanému raketometu.

Tahle hra byla původně navržena se záměrem využít internetové schopnosti nákladnějších herních konzol. Nicméně verze pro PS1 byla zbavena všech těchto vymožeností a soustředí se na čistou soubojovou zábavu, díky které zažil její předchůdce tak triumfální úspěch.

Týpci od Team 17 na grafiku ani princip hry nesáhli od dob *Worms Armageddon*. Pravda, nadšení obdivovatelé *Worms* možná budou zklamaní, že zde nenajdou žádné nové zbraně, s nimiž by do řad protivníka vnesli naprostou zkázu. Jasně, mnohé z vás to naštve, a my to chápeme, ale žádné strachy, protože *WWP* se může pochlubit řadou úplně nových herních stylů a skýtá tolik náročných úkolů, že dokonale otestují schopnosti i toho největšího Ramba mezi čtenáři *PSM*. Zcela nový je režim time-attack, kde musíte nepřítele zlikvidovat ve stanoveném čase. Dále tu na vás čeká několik misí pro jednoho hráče, které jsou ovšem tak zapeklitě ďábelské, že nad nimi budete vzteky plivat oheň.

Jistých úprav doznal i režim, v němž si můžete hru upravit dle vlastního gusta (režim Customization). Máte chuť střihnout si hordu skotských červů se svatými, leč smrtícími granáty? Nema problema! Ať je po vašem. Statistika nuda je, má však cenné údaje - pokud s námi souhlasíte, pak budete určitě nadšením bez sebe ze stránky Team Performance, kde budou vaše dosažené výkony uchovány pro pozdější pokolení.

Ale *WWP* naplno ožívá teprve v režimu pro více hráčů - červ na červa, tak je to, přesně takhle to Bůh zamýšlel. A vskutku, cožpak může být něco hezčího, skvostnějšího než vytlouci kámošovi mozek z hlavy a vidět své vlastní vojáky skákat nadšením nad vyhraným bojem?

WWP se hraje skvěle. A je doopravdy škoda, že nám Team 17 odepřel rozkoš v podobě rozsáhlejšího arzenálu. Na druhé straně, za ty peníze (cca 600 Kč) do sbírky tahle hra rozhodně patří. Takže jděte do toho po hlavě. Včera bylo pozdě.

● Jan Modrák

„Za ty prachy tahle hra rozhodně patří do vaší sbírky."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 8
Ve stylu animovaných seriálů.

● HRATELNOST 9
Zavrťte zadkem, zamiřte, pal! Dokonalé.

● ŽIVOTNOST 8
Měsíce zábavy v podobě bojů s červi.

CELKOVĚ 8/10
Zákeřně návykové masakry červů. A za tu cenu!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **VIRGIN**
VÝROBCE: **WARTHOG**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **ZÁKLADY**

PLUCKY'S BIG ADVENTURE

Díky bohu! Žádné motokáry...

Hra inspirovaná animovaným seriálem, v níž po vás nikdo nechce, abyste se v komickém vozítku proháněli po okruzích vymalovaných takovou zelenou, že by se z toho jednomu zvednul kufr. Takže v tomto bodě plus. Bohužel druhému úskalí dětských her se *Plucky's Big Adventure* nevyhnula - je to totiž hra ve stylu „najdi a přines".

A ještě smutnější je to, že základem tohoto titulu je děj ve stylu „posbírejte součástky pro stroj času" a hlasy postaviček *Tiny Toons Adventures* jsou nahrazeny řečovými bublinami a podivným kvíkáním. Takže se nedá říct, že by licenci využili zrovna naplno, že?

Bohužel ani když přijde na hratelnost, není to žádný *Spyro*. Nicméně na druhé straně je třeba poznamenat, že přirovnání k tomuto obrovskému hitu je trochu nefér a že vydavatel Virgin rozhodně nechtěl označením "dětská hra" říci „nic pro lidi, kteří mají být jen poloviční mozek".

Výrobce si je podle všeho vědom, že i děti jsou schopné racionálního myšlení, milují hádanky a rozmanitou hratelnost dokáží ocenit stejně jako jejich bratříčci, kterým už raší první vousy. Ve hře proto budete sbírat, kombinovat a různě používat rozmanité předměty, hledat vodítka nebo vstupovat do akčních miniher.

I když titul vyčnívá nad průměr mezi hrami pro děti, stále zůstává na poměrně nepropracované rovině a někdy je i pořádně obtížný - to hlavně v oblasti navigace. Nicméně vzato kolem a kolem, je to ucházející adventura pro malé.

● **Lee Hall**





Mám bramboru: Sbíráte tady spoustu věcí, včetně brambor.



Časové varování: Koukejte spravit to kolo, jinak...

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Jasná a animovaná.

● HRATELNOST 4
Několik hádanek a pár akčních momentů.

● ŽIVOTNOST 4
Naštěstí nevydrží déle.

CELKOVĚ **4**/10
Ne pro ty, kteří touží po náročných hádankách nebo vysokooktanové akci.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **THQ**
VÝROBCE: **THQ**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

SPONGEBOB SUPERSPONGE

Solidní, i když trochu navlhlá plošinovka, vymačkaná z animované houby.

Navzdory svému přitroublému a poněkud zbytečně dlouhému názvu je debut nickelodeonské hvězdy SpongeBoba na PlayStation celkem hratelná plošinovka, byť s jistými omezeními.

Příběh, lze-li o nějakém mluvit, je asi takovýto: Bob (jinak houba oblečená do kalhot) se pokouší uplatit místního superhrdinu jménem Mermaid Man, aby jako dárek pro nejlepšího kámoše cosi podepsal. Přirozeně je to jen průhledná zástěrka, jak vás uvést do řady rozmanitých prostředí, v nichž postupujete z jednoho do druhého vždy, když se vám podaří sebrat předmět, o který vás superhrdina požádá.

Navzdory látce dokázal výrobce odolat pokušení hru zploštit, takže se vám zde dostane klasických (a taky vlastně základních) plošinovkových prvků - skákání, sbírání (špachtle, a ne žádné zlaté prsteny), spoustu věcí, které vás buď zabijí, nebo dají vašim špachtlím křídla (krabi apod.), a také samozřejmě bossové na konci levelů. Ti se ovšem dost opakují, takže se rychle naučíte, jak je porazit. Ovládání je prosté a snadno použitelné - běh, skoky, uchopení věcí - přičemž jeho jediný nedostatek objevíte při skocích, které musejí být přesně na pixel, proto při prvních pokusech budete neustále padat dolů.

Nic nového tu nenajdete - tedy samozřejmě kromě toho, že houba může být hrdinou hry na PlayStation - na druhé straně se vám dostane poměrně solidní plošinovky se slušně uhozeným dějem a mírnou, leč rozhodně vzestupnou křivkou náročnosti.

● **Richard Keith**





Vodotěsné: V tomto podvodním domečku musí Bob doplňovat tekutiny, aby se udržel naživu.



V útoku: Sbírejte špachtle a chytejte medúzy.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 3
Pěkně ostrá a stylová. Spousta chyb.

● HRATELNOST 5
Klasická, leč jednoduchá plošinovka.

● ŽIVOTNOST 5
K tomu se určitě nevrátíte.

CELKOVĚ **5**/10
Solidní plošinovka bez velkých cílů a s odbytou grafikou.

ROCKET POWER TEAM ROCKET RESCUE

Hra, jež není hodna ani čistit Tony Hawkovi záchod.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **THQ**
VÝROBCE: **DARKBLACK**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
***PSM32* 8/10**
Nejrychlejší a nejnadupanější BMXová hra na trhu.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
***PSM31* 9/10**
Proč kupovat něco jiného než to nejlepší?

U THQ se už stalo tradicí, že se vezme nějaká atraktivní licence, hezky se oplácá zářivými barvička-mi a to vše se pak mrskne na disk - v naději, že se na to mladí, nezkušení pařani chtiví sportovních simulátorů chytí.

Hra se nechala inspirovat animovaným seriálem a stejně jako v něm, i tady jsou na samotném počátku čtyři malí roztomilí rošťáci, Otto, Reggie, Twister a Sam - týpci totálně udělaní do bruslí, kol a dalších extrémních sportů. Táta Otty a Reggieho má malý krámek specializující se na extrémní sporty, ovšem budoucnost obchodu je vážně ohrožena, když na hlavní třídě otevře svůj obchod konkurence jménem Sno-Mart. Klukům je více než jasné, že jejich krámek stojí na hranici propasti, a tak se vrhají do každého možného i nemožného klání, aby obchodu, tvrdě bojujícímu o svou existenci, zajistili tolik potřebnou publicitu. Team Rocket do toho!

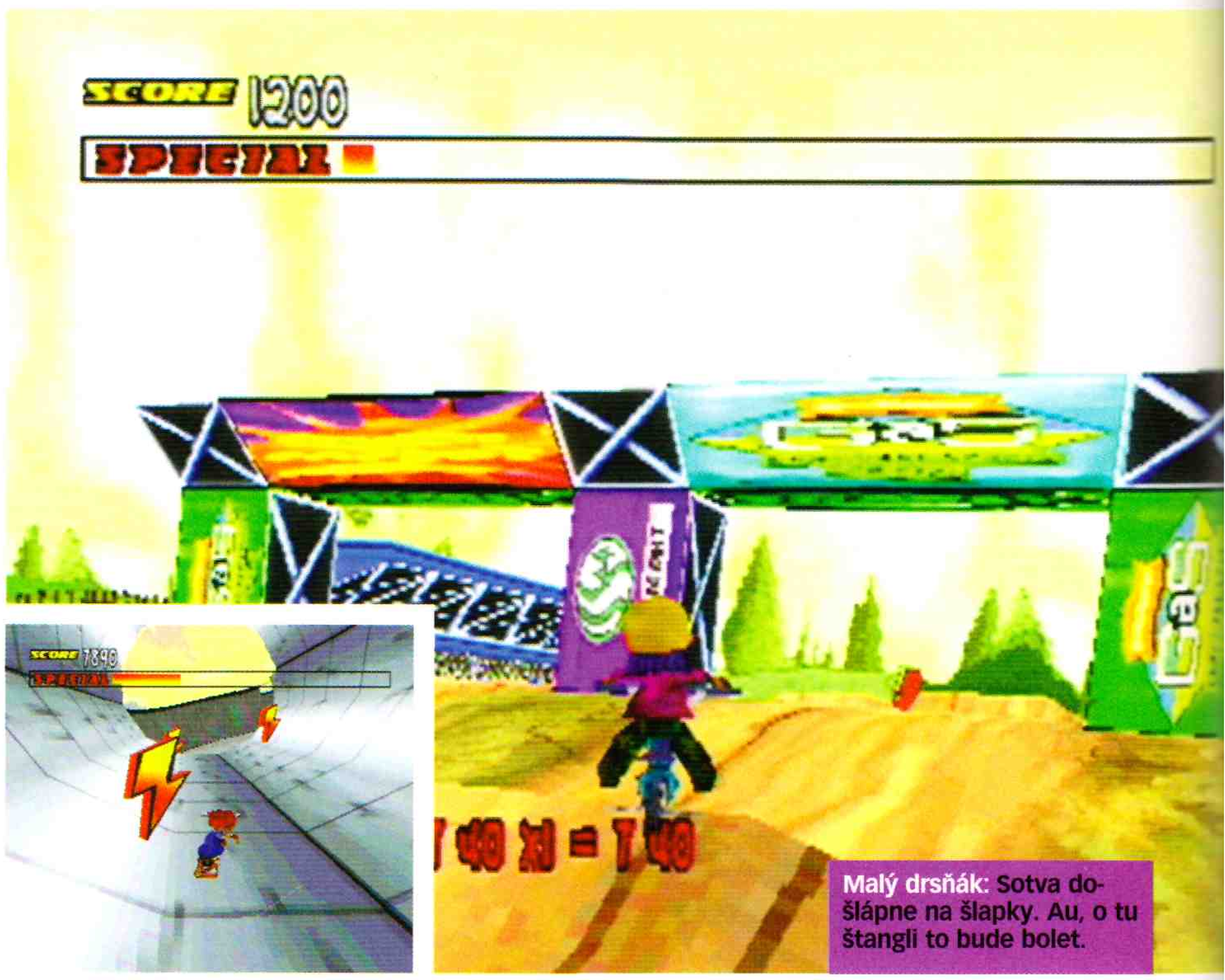
Potom už následuje řada křiklavých, až nevkusných levelů, v nichž máte možnost vyzkoušet si jednu disciplínu extrémních sportů za druhou. Když se pustíte do příběhového režimu, v němž přehráváte výše popsaný sled událostí, začínáte na zasněženém svahu se snowboardem. Ať si ale vyberete jakoukoli postavu, chová se trhavě, špatně se ovládá a triky, které zde máte k dispozici, jsou výrazně podprůměrné. Je to tak ubohé, že bychom se nedivili, kdybyste po jedné jediné disciplíně sami přešli na stranu konkurence a učinili vše pro bankrot dotyčného obchodu.

Po snowboardu vás čekají další disciplíny: kolečkové brusle, level, v němž musíte najít a posbírat části kola, které jsou ovšem tak špatně graficky znázorněné, že je vidíte teprve tehdy, když o ně zakopnete. Jen o něco málo lepší to je v BMX a na skateboardu, ale to už se hře tolik nevěnujete - místo toho totiž nadáváte jak špaček, že jste si ji vůbec koupili.

Samozřejmě můžete vyzkoušet i jiné režimy - v naději, že se vám nálada trochu zvedne. V režimu Free Play si můžete dát jakýkoli level, aniž by vás nějak tlačil čas, v Tito's Challenge zase v jednotlivých levelech hledáte různé předměty. Balík nabídky doplňuje režim rozdělené obrazovky pro dva hráče, ovšem tahat někoho, aby s vámi hrál takhle děsivou hru, to by člověk musel být masochista.

Skutečnost, že jsou hry tohoto druhu zaměřeny na mladší publikum, ještě není omluvou za odfláklou práci. *Rocket Power* totiž působí dojmem, jako by ji dali dohromady za necelý týden. Ruce pryč.

● Ryan Butt



Malý drsňák: Sotva došlápne na šlapky. Au, o tu štangli to bude bolet.

> **„*Rocket Power* působí dojmem, jako by ji dali dohromady za necelý týden."**





Nevýrazný hošík: S tímhle ubožákem můžete dělat stejně ubohé triky.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 3
Nepovedený vtip.

● HRATELNOST 3
Jako drátem do oka.

● ŽIVOTNOST 2
12 levelů, z nichž ani jeden nestojí za nic.

CELKOVĚ 3 /10
Absolutní propadák. Pošlete ji do pekla.

LUCKY LUKE: WESTERN FEVER

Lucky Luke: Westernová demence (volný překlad).

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **KALISTO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

LUCKY LUKE
PSM3 6/10
Trochu lepší, ale stále slabota.

CRASH BANDICOOT 3
PSM9 9/10
Nejlepší pseudo 3D plošinovka.





Proč zrovna Lucky Luke? Co komu udělal, že takhle dopadl?!

Mozkové pochody některých výrobců her připomínají spíš orientační běh skupiny opilých slepců. Nedovedu si vůbec představit, jak probíhá takové posuzování her určených k prodeji.
Tester: Ta hra vypadá hrozně.
Výrobce: Blundák!
Tester: (po chvíli zaraženého mlčení) Takovéhle hry se přestaly dělat před deseti lety. Dnes...
Výrobce: Hůůůů. Hůůůů. Jsem vláček!
Tester: Ano. Zajisté. Ale zkuste se podívat hlouběji. Pro koho si myslíte, že je tahle hra určená?
Výrobce: (šťastně ukazuje, co mezitím objevil v nose) Hele, co mám!
Tester s výkřikem prchá z místnosti. Zprava přichází dveřmi vlevo matka výrobce.
Matka: Tak jak se mu to líbilo?
Výrobce: (stále s pohledem na špičku prstu vydloubáváčku) Moc.
Matka dává pokyn, aby se spustilo lisování cédéček.

Ten, co dal pokyn ke spuštění *Lucky Luka*, není ten případ. Rozhodně ne. Ten by ani tak složitou větu, jakou je „Jsem vláček", nevyslovil. Zkuste si představit IQ člověka, který vyrukuje s hrou, ve které chodí postava a na vymezených místech může střílet do vyskakujících padouchů. Pozor! Ta postava skutečně nemůže dělat nic jiného než chodit!! Nemůže popoběhnout, nemůže skákat a nedejbože, že byste chtěli střílet mimo vyhrazená místa. Nikoliv. Může na vás útočit třeba celé komando hadů, ale vy máte pacifisticky revolver pěkně hluboko v pouzdře a ani vás nenapadne po něm sáhnout. Díky tomuto postoji je pro vás ve hře překážkou absolutně cokoliv. Stačí malý plůtek a Lucky Luke se zastaví a nechápavě na něj zírá. Ano, už někdy slyšel o lidech, kteří dokáží přes překážky přelézt - ale osobně je považuje za výmysl, stejně jako Yettiho.

Mně ani zas tak neštve *Lucky Luke*, ale je to jeden voják z nedozírné armády šílených herních patvarů a nedodělků, kterými firmy stále zaplavují trh. Co si sakra myslí, že dělají? Že když nám to takhle pořád budou servírovat, že si to jednou koupíme, abychom už od nich měli pokoj? Nebo je tolik smolařů a nešťastných matek, které tohle chtějí dát svým ratolestem? Je fakt jediné řešení. Chytit všechny, co vyrábí tyhle hry, svázat jim ruce a nohy, aby se nemohli pořádně pohybovat, dát jim na oči klapky, aby viděli jen malý úsek před sebou, na uši jim nasadit sluchátka, která by se otřásala v rytmu ryčné polky, a hodit je do medvědí klece. Pak možná poznají alespoň malou část utrpení, které prožívají jejich oběti. Zatím platí zlatá trojice: „Ignorovat, ignorovat, ignorovat."

Jiří Pavlovský





Takhle střílíte do padouchů, kteří vyskakují jako figuríny na střelnici. To je celá hra.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

GRAFIKA 3
Jednoduchá, chybí jí život.

HRATELNOST 2
Střílení do vyskakujících banditů? Ne!

ŽIVOTNOST 3
Tahle herka zdechne zatroleně rychle. Howgh.

CELKOVĚ 3 /10
Jako obvykle. Odfláknutá a skrz naskrz přiblblá hra.

Výhodná koupě

Opětovná vydání starých her za levný peníz. Ušetříte!

DRIVER 2

FAKTA VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **999 KČ** ● VYDAVATEL **INFOGRAMES**

Pokud budeme mít trochu štěstí, stanou se v budoucnu playstationová studia důležitou součástí školních osnov. Dnešní nudné předměty nahradí hodiny jako design úrovní pro RPG, praktika ve hraní her a matematika programování na PS7. A každá učebnice o historii konzol bude obsahovat kapitolu o hrách *Driver*.

Profesor Cloud ve své knize *PlayStation: Stroj, který otřásl světem* napíše: „Ustanovila základní měřítka pro závodní hry sestavené z misí." „Je úžasným příkladem her počátku 21. století," bude vykřikovat dr. S. Snake ve stati *Co je PS2?*. Ale to je budoucnost. Vraťme se zpátky do přítomnosti, protože právě teď v edici Platinum vychází *Driver 2* a vy si ji můžete koupit za velice přijatelnou cenu. To ale také znamená, že už se nebudete mít na co vymlouvat, pokud jste ji tedy ještě nehráli.

Jedna z nejctižádostivějších playstationových her je o poldech a gangsterech, kteří se honí po ucpaných ulicích. Hráč má k dispozici spousty vozidel, takže můžete na Kubě jezdit v cadillacu, po Chicagu se projedete v tiráku a Riem se pokusíte proplést třeba v dodávce.

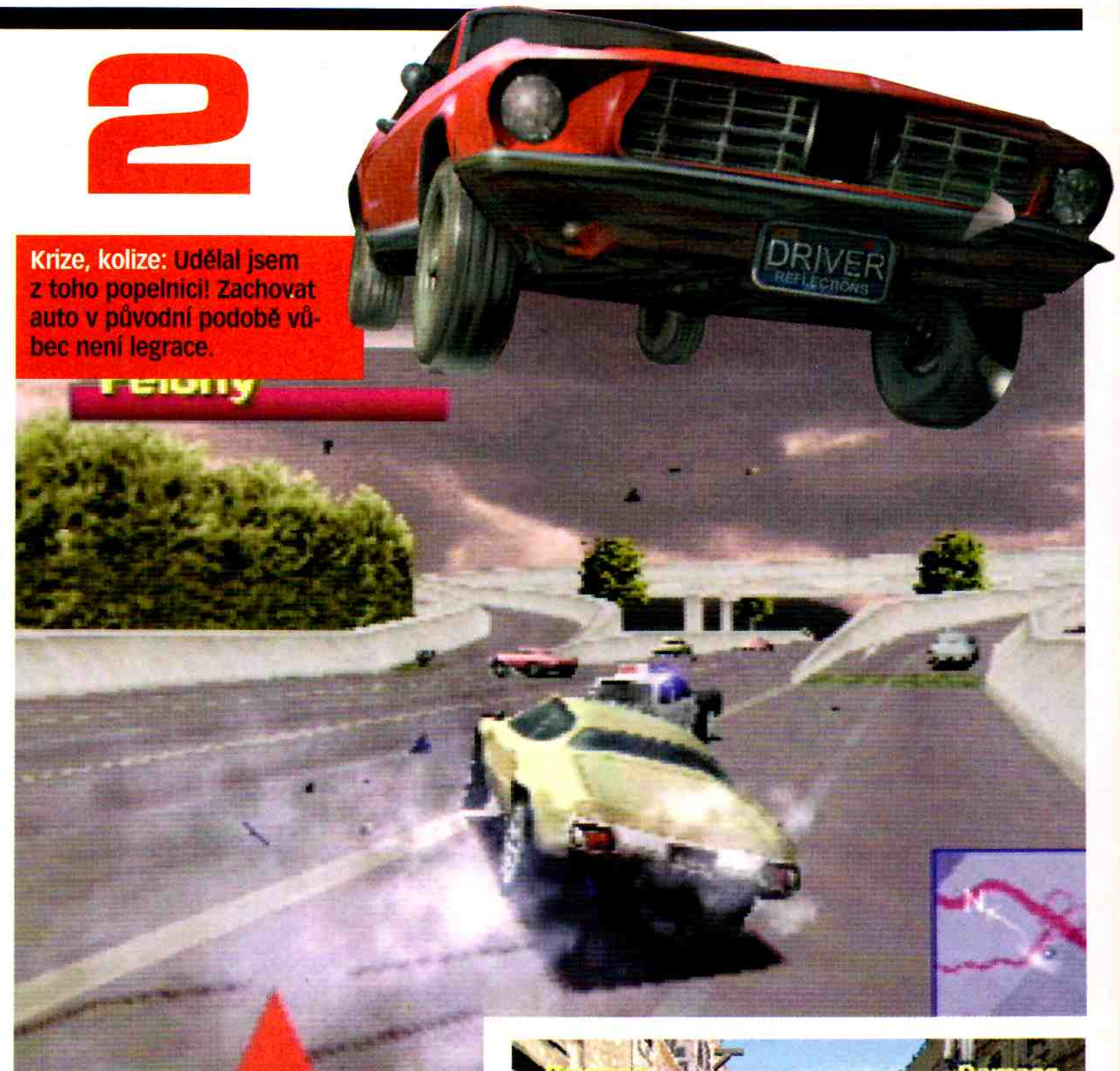
Hlavní částí hry je čtyřicetilevelová adventura, kde vystupujete v roli Tannera, nekonformního poldy, který jde po krku nebezpečnému týpkovi jménem Solomon Caine a partičce jeho nabušených nohsledů. Hra vás ani na chvilku nenechá vydechnout a každá mise přinese novou výzvu. Musíte ochránit korunního svědka, zastavit nájemného vraha dřív, než se dostane k oběti, dostat se do pekařství ještě před zavíračkou - pokaždé vás omezuje časový limit, a jak se hra chýlí přes všechny zvraty a obraty k rozuzlení, je plnění úkolů stále obtížnější a náročnější.

I tenhle titul ale má své minusy. Výrobci se až moc soustředili na to, aby do hry nacpali všechny důležité detaily, takže si nevšimli, že se jim na okrajích začíná jaksi třepit. Trhavé pozadí vůbec nevypadá hezky a zpomalení je vyloženě k naštvání. I přes tyhle nedostatky vás ale *Driver 2* dostane skvělou hratelností a rozsahem.

V poslední době se objevilo hned několik imitací *Driver*, jako třeba *The Italian Job* a *WSPCH*, což sami o sobě nejsou špatné tituly, ale hloubce a gangsterské atmosféře 70. let se nemohou vyrovnat.

„Vynikající," prohlásil profesor Modrák v *PSM: Encyklopedie her.* ● **JM**





Krize, kolize: Udělal jsem z toho popelnici! Zachovat auto v původní podobě vůbec není legrace.



Outsider: Můžete vystoupit z auta a vydat se na procházku.





Legální bitva: Projeďte na červenou a poldové to do vás našijou.



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● HRATELNOST 8
Sem tam trhavá, ale i tak stále dost dobrá.

● HRATELNOST 8
Další titul určující směr žánru. Brilantní.

● ŽIVOTNOST 10
Tolik úkolů a tak málo času.

CELKOVĚ 9/10
Driver 2 bude jednou vedená jako jeden z nejlepších playstationových titulů.



Pěkný účes: Hra je to starší, ale grafika tu není problém. Solidní.

ISS PRO EVOLUTION

FAKTA VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **999 KČ** ● VYDAVATEL **KONAMI**

Série *ISS* byla úspěšnější u recenzentů než u kupujících - zřejmě díky světové oficiální licenci série *FIFA*.

Zatímco *ISS Pro Evolution* postrádá správná jména hráčů a skutečné turnaje, má skvělou hratelnost, vedle které vypadá *FIFA* jako divizní tým vedle Sparty. Svého prodávanějšího konkurenta překonává v takřka všech atributech, především v pohodlném ovládání, díky kterému se hra blíží skutečnému fotbalu. Na druhou stranu, komentář je hrozivý a rozhodčí často pouští likvidační zákroky a naopak vás potrestají za dýchnutí na soupeře.

Pokud by byl *ISS* fotbalový tým, byla by to Brazílie, zatímco *FIFA* vypadá spíše jako současná česká reprezentace. ● **MJ**



Radost z gólu: Hraní *ISS* je hodně podobné hraní skutečného fotbalu. Lahůdka.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 9/10

Stylový a hratelný fotbal. Teď navíc za skvělou cenu.



Triky: Už první díl nabídl množství vychytávek.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

FAKTA VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **599 KČ** ● VYDAVATEL **ACTIVISION**

Třetí díl právě přichází na trh, za takřka třetinovou cenu si ovšem můžete pořídit starý dobrý originál. I přes trochu jednodušší herní systémy a menší nabídku parků, jezdců, triků a koneckonců i úkolů si tady užijete hodně srandy. Nechybí samozřejmě příběhový režim Career a celá řada bonusů.

Ve srovnání s většinou nových her je dva roky starý *Tony* fenomenální, a chybí-li vám ve sbírce, napravte to! Na grafice je vidět zub času, ale koho to zajímá, když hratelnost snese jakékoliv měřítko. ● **MJ**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 9/10

Brilantní záležitost, úvodní hra legendární série, neskutečná cena!

Koupě měsíce



SPIDER-MAN 2

1.198 Kč

KDE? **PRESTO CS**

JAK DLOUHO? **DO PŮLKY ÚNORA**

Opět nepřekonatelná cena, opět v PRESTO CS (ceny v reklamě na str. 9 si nevšímejte, platí opravdu tahle!). S použitím kupónu ze strany 10 se cena ještě o stovku sníží! Obchodníci, máte-li pozoruhodnou nabídku, kontaktujte nás!

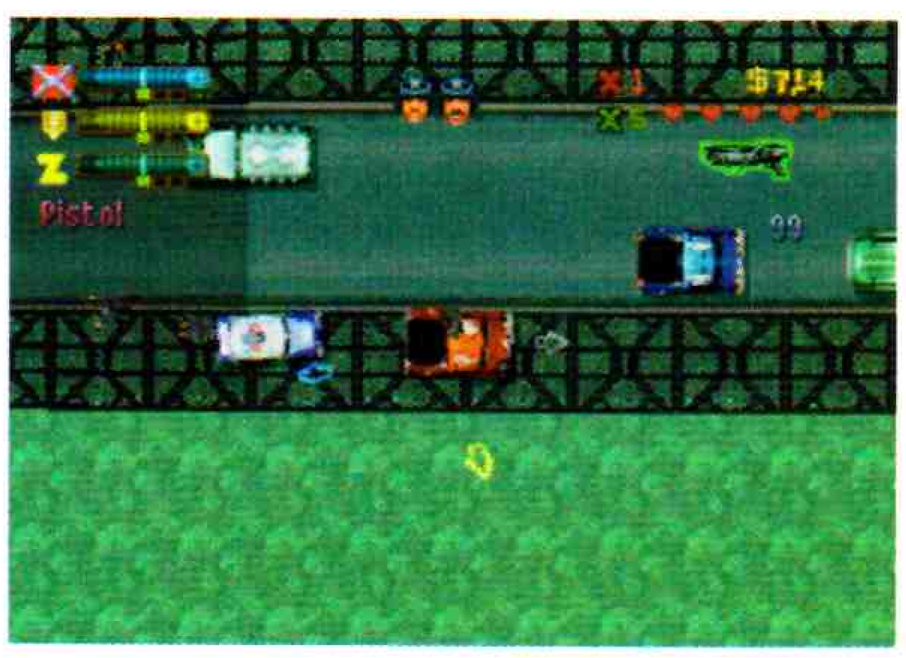
GRAND THEFT AUTO 2

FAKTA VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **599 KČ** ● VYDAVATEL **ROCKSTAR**

***Grand Theft Auto* je mediálně** hodně propíranou hrou - nejen vzhledem ke své kvalitě, ale především vzhledem k ohromné amorálnosti a násilí. Tahle hra totiž v žádném případě není vhodná pro hráče do 18 let.

Vskutku - kradete tu auta a zabíjíte nevinné lidi. To vše v rámci úkolů a vaší snahy vyšplhat se na vrchol mafiánské hierarchie. Celé je to součástí motivačního příběhu, v jehož průběhu inkasujete prachy, chytře proti sobě poštváváte různé gangy a snažíte se uniknout všudypřítomné policii.

Na PS2 právě vychází třetí díl, dvojka měla ještě grafiku z ptačího pohledu. Jinak mají obě hry mnoho společného. V první řadě výtečnou a originální hratelnost. ● **JM**

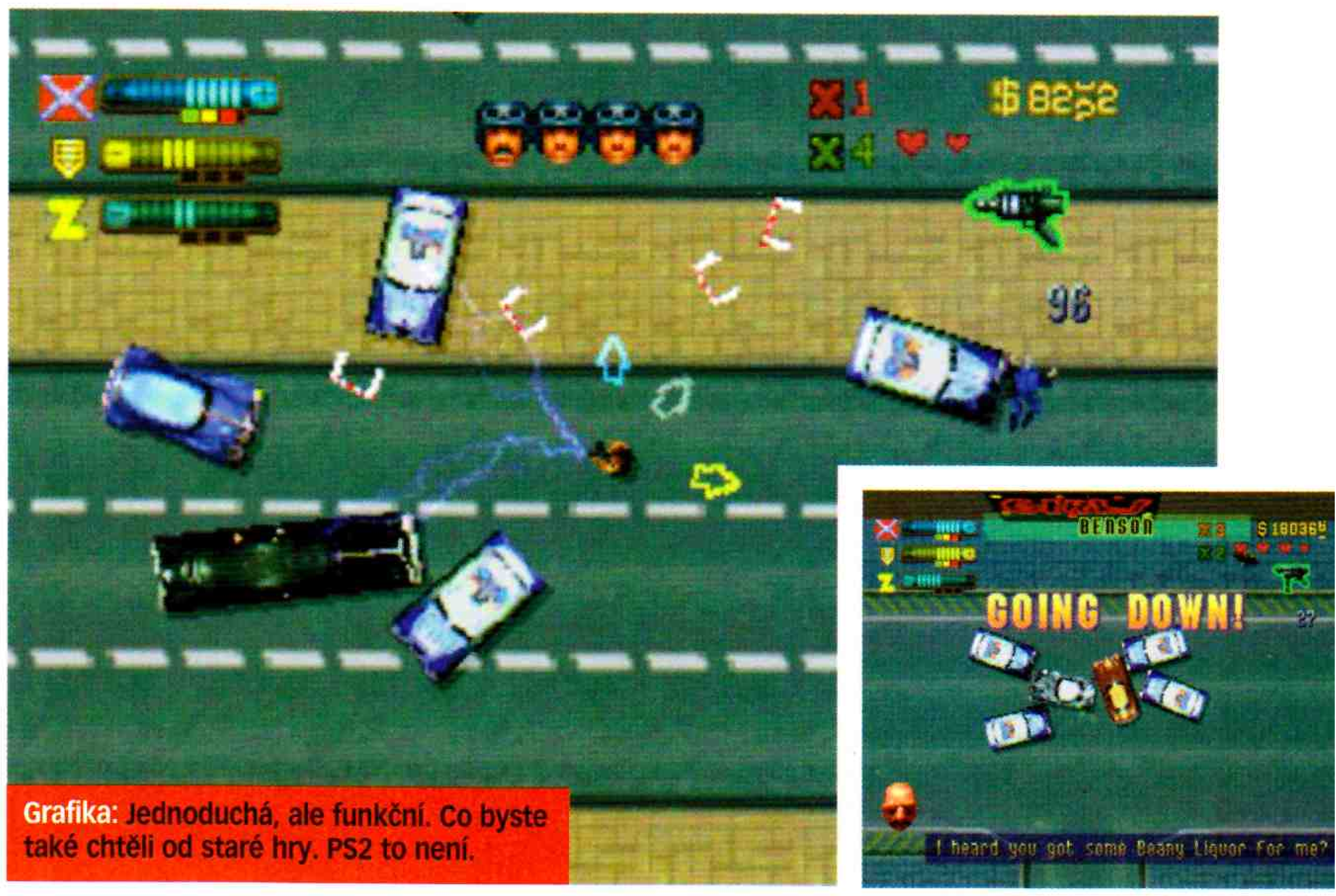


VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 7/10

Vysoce zábavný simulátor zločinu s jednoduchou grafikou. Od 18 let!



Grafika: Jednoduchá, ale funkční. Co byste také chtěli od staré hry. PS2 to není.

Spravedlnost
S RAKETOU

Naše mise: potrestat nejhorší novou hru měsíce, a to za zločiny, kterými se provinila vůči PlayStation. Čas na drsný zákrok.

OBŽALOVANÝ



NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM
JMÉNO: 20 Games: Family Games Compendium
OBVINĚNÍ: NESTYDATÁ HERNÍ OPLZLOST

OBŽALOBA



- JEDNA HRA VĚTŠÍ VOLOVINA NEŽ DRUHÁ
- SVOU NEHORÁZNOU ODPORNOSTÍ MŮŽE ROZVRÁTIT SPOUSTY RODIN
- DOKONALE NECHUTNÁ
- JEŠTĚ VĚTŠÍ NUDA NEŽ ZAHRADNÍ PÁRTY SBĚRATELŮ ZNÁMEK
- HNUSNÝ OBAL BEZ OBRÁZKU

OBHAJOBA



- 20 HER ZA CENU JEDNÉ
- KRABIČKA NA TŘI DISKY POSLOUŽÍ JAKO SLUŠNÉ TĚŽÍTKO

Vinen!

20 GAMES, PŘIPRAV SE NA NÁVRAT K VÝROBCI



PlayStation Magazín
TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší joypad



DUALSHOCK
CENA 1290 Kč OD SONY
PSM 9/10

Nejlepší displej



THRUSTMASTER
CENA CCA 6000 KČ OD THRUSTMASTER PSM 7/10

Nejlepší zbraň



G-CON
CENA 1490 Kč OD NAMCO
PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2
CENA 2990 Kč OD SONY
PSM 9/10



Nové Periferie

„Ooooh, jaký dobroučký hardware... mmm... mňam."

MINIDISPEJ OD JOYTECH

CENA cca 5000 Kč VÝROBCE JOYTECH
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Už jsme viděli hezkých pár displejů, ale musíme uznat, že tenhle je zatím vůbec nejlepší. Slovo zatím je nejlepší - již příští měsíc zrecenzujeme obrazovku přímo od Sony!

Joytech se v aréně displejů uvedl naprostou bombou. Má výstup na sluchátka, ovladače zvuku a jasu a krásné držátko na přichycení k PSone. Obsahuje adaptér pro připojení k zapalovači do auta a přepínač PAL/NTSC. Ze všeho nejdůležitější je samotný pětipalcový hi-res LCD displej, který vyrábí firma Sharp a který je mnohem jemnější a ostřejší než zástupci všech konkurenčních firem. A také levnější. ● JM

VERDIKT
PlayStation Magazín
CELKOVĚ
První třída. Škoda že na špici asi dlouho nevydrží.
8/10





MINI ANALOGUE OVLADAČ

CENA cca 700 Kč VÝROBCE JOYTECH
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Tohle je panečku roztomilounká věcička. A je tak malá, že se vám snadno ztratí, takže pozor.

Ovladač Dual Shock od Sony je taková bomba, že si občas říkáme (někdy nám to vydrží celé hodiny), proč tu vlastně opruzují všichni ti ostatní. Odpověděli mi Joytech: smrskli ho. A tenhle nový prťavý ovladač má taky něco do sebe - krásně padne do ruky, je pěkně pevný a nevypadávají z něj tlačítka. A se svými trpasličími rozměry nevypadá vedle PSone tak neohrabaně. Jasně že není tak skvělý jako Dual Shock, ale je mnohem skladnější a vyjde i o něco levněji. ● CF

VERDIKT
PlayStation Magazín
CELKOVĚ
Na DualShock nemá, ale je to solidní miniaturní ovladač.
7/10

Taška na PSone

CENA cca 800 Kč VÝROBCE JOYTECH
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Pokud svou PlayStation čas od času přenášíte, určitě vám bodne takhle věcička.

Do téhle tašky nacpete nejen PSone, ale i celou doplňkovou výbavu od Joytechu. Pak si ji jen přehodíte přes hlavu jako „malinko" objemnější pouzdro na pistoli a můžete, s veškerým svým milovaným herním arzenálem pěkně po ruce, vyrazit do ulic. Ale... je to nudně šedá plastiková věc s ne zrovna originálním designem. A i když hodně usnadní přenášení vašeho herního pokladu, musíte se do ní složitě zašněrovat, a když se pak chcete dostat ven, čeká vás něco jako břišní tanec bláznivé opice. ● CF

VERDIKT
PlayStation Magazín
CELKOVĚ
Trochu nevkusná taška, ale účel plní dobře.
6/10



Herní Pomoc

CHEATY · TIPY · NÁVODY · ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Nejde o to vyhrát, jde o to rozebrat hry do posledních šroubků. A to přesně děláme.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

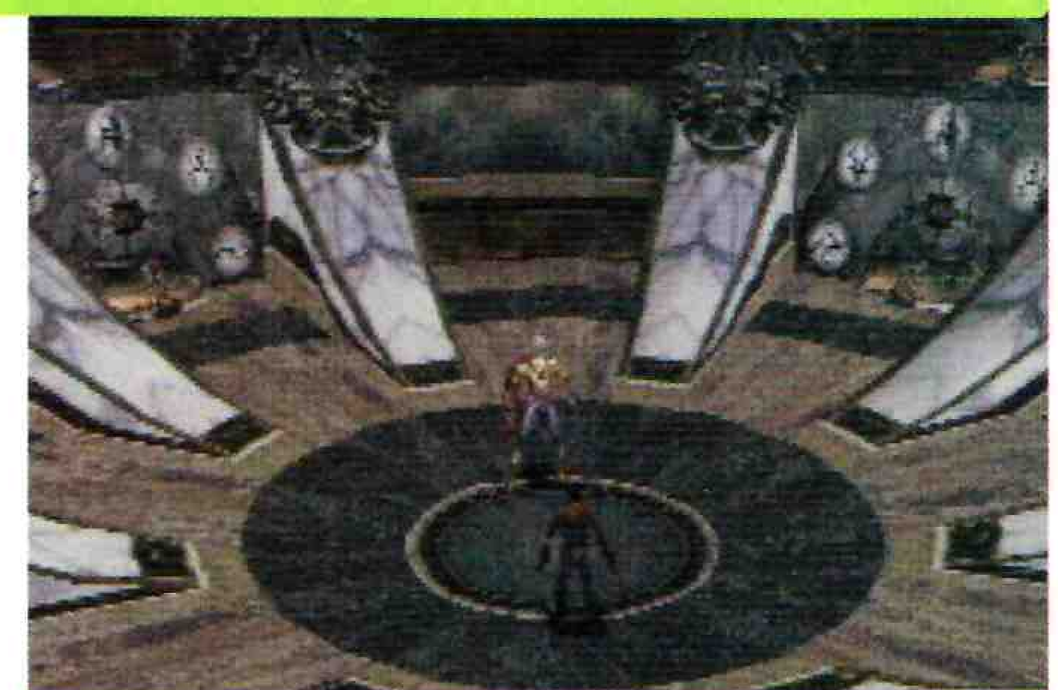
JAK... PORAZIT EVIL TWIN

PRVNÍ STŘETNUTÍ

Na určitých místech arény se objevuje Kain a dodává Soul Reaverovi sílu střílet na Raziela. Když se objeví, hned k němu přistupte a útočte, dokud nezmizí. Abyste souboj dokončili, musíte na něj zaútočit třikrát. Kain přelomí Soul Reavera Razielovi o hlavu a zmizí. V tomto okamžiku se přepněte do spektrálního plánu a zvedněte Soul Reaver. Ariel se znovu objeví na scéně a nasměruje vás do Zmlklé katedrály. Vždycky se lze vrátit ke sloupům pro další informace od Ariela, stejně jako pro zdraví a glyfovskou energii. Když budete chtít místnost opustit, rozmáchněte se Soul Reaverem proti dveřím.

POSLEDNÍ STŘETNUTÍ

Kain se objeví na všech třech částech této velké kruhovité místnosti. Začíná na té nižší. Udeřte jej jednou Soul Reaverem a posune se na další. Jděte s ním a znovu na něj udeřte, takže přejde na poslední. Když jej trefíte i tady, můžete za ním jít k hvězdnému portálu a tady hru ukončit.



Sledujte úrovně. Pokud chcete hru dohrát, musíte Kaina dostat na všech úrovních kruhové místnosti.



Vaše tipy a rady

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Zde je rychlý způsob, jak získat vše. Během One Player Circuit stiskněte pauzu a pak →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →. Získáte tak všechny závodníky i arény.

Patrik, Olomouc



SILENT BOMBER

V prvním levelu vyskočte na bednu, kterou máte zničit (neničte ji!). Pak skočte znovu a dostanete se k velkému množství krabic obsahujících nádherné kapalné bomby. Též pokud chcete hrát ve vyšším režimu (kde si můžete zvolit, jakou misi budete hrát, takže se dostanete i k datovým chipům, které vám unikly), dohrajte hru do konce. Snadné jak facka!

Roman Nový, Liberec



THE ITALIAN JOB DEMO

V demu *The Italian Job* z *PSM43* se můžete volně projet po Londýně. Na začátku nejeďte vpřed, ale zařaďte zpátečku a couvejte, dokud nenarazíte. Pak to otočte a zjistíte, že vás netlačí žádný časový limit.

Honza Rosa, České Budějovice

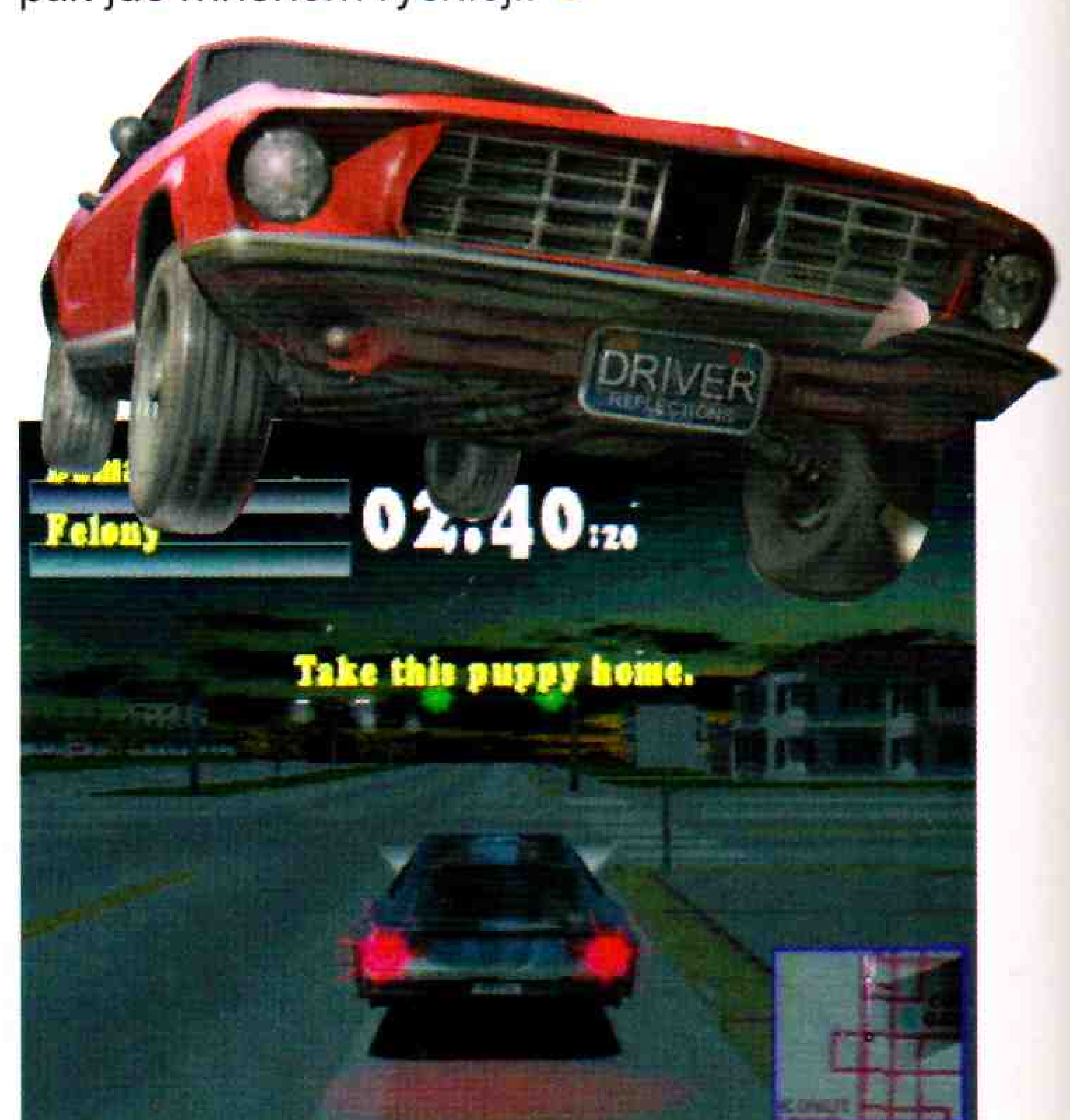


DRIVER

JAK... OCHRÁNIT PREZIDENTA

Úplně poslední mise v *Driverovi* je těžší než vyrvat malého lachtana ze chřtánu zabijácké kosatky. Musíte totiž převézt prezidenta ze západního okraje New Yorku do podzemních garáží v jihovýchodní části města. Auto, které máte k dispozici, je neuvěřitelná šunka, sužovaná snad všemi možnými technickými problémy, a jako by to nestačilo, máte v patách celý newyorský policejní sbor a k tomu ještě většinu podsvětí.

Na začátku projeďte kolem taxíku silničním zátarasem a postavte se tváří v tvář přibližující se armádě. Policajti se vás budou pokoušet vytlačit ze silnice, takže se jim snažte co nejvíc vyhýbat a ostré zatáčky projíždějte hezky pomalu, abyste to nevzali o obrubník. Zároveň očima sledujte šipku, jež vám ukazuje, kterým směrem jedete. To vám zabere několik pokusů, ale kdybyste se stále nemohli zbavit problémů, vypněte si poškození auta - všechno pak jde mnohem rychleji!



Bodyguard: Tak Tanner nakonec vozí papaláše.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno **Adresa**

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!

Vaše tipy a rady

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Myslím, že jsem objevil ten nejlepší cheat všech dob! V *Mat Hoffman's Pro BMX* si vyberte jakéhokoli z dostupných jezdců a libovolné kolo. Potom si vyberte trať a spusťte cheat Big Tyres (hru pauzněte, podržte L1 a stiskněte ↓, ◎, ◎, ↓).

Nyní za jediný trik dostanete skóre 10.000 bodů a už se jen můžete dívat, jak se jezdci zbarví hlava dozelena a roztočí se kolem své osy. Přesně jako v hororu *Vymítač ďábla*!

Michal Jánský, Praha 6



Pomoc!

Pokud se dostanete do úzkých, nerozbíjejte žádné sklo. Prostě nám zatelefonujte na výše uvedené číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!

RESIDENT EVIL 2

JAK... ZÍSKAT NOVOU GARDEROBU!

ALTERNATIVNÍ KOSTÝMY

Nastavte obtížnost na normál a jděte na policejní stanici, aniž byste po cestě cokoli brali. V podchodu bude čekat několik zombií. Ale, to je přece Brad Vickers, pilot vrtulníku z *Resident Evil*! Zabijte ho a pak prohledejte, musíte najít klíč. S klíčem jděte do temné místnosti a otevřete skříň.

NEOMEZENÝ GRANÁTOMET

Dohrajte první scénář pod tři hodiny s hodnocením A nebo B.

NEOMEZENÝ SAMOPAL

Dohrajte druhý scénář pod hodinu a půl s hodnocením A.

OBRAZ REBECCY

Prohledejte stůl na levé straně kanceláře S.T.A.R.S. zhruba 50krát, dokud nenajdete roli filmu. Film pak vezměte a odneste do fotografického studia k vyvolání. Je to fotka Rebecy v basketbalovém úboru. Paráda.

DRIVER 2

JAK... SI ULEHČIT ŽIVOT



***Driver 2* se teď prodává** v řadě Platinum (viz strana 46), a tak už je na čase, abyste ten poslední náročný úkol dohráli (je stejně těžký jako závěr první hry). Jeďte po cestě vyznačené na mapě Ria černou tečkovanou čárou - po několika málo pokusech byste to měli v pohodě zvládnout. Na startu vypalte z rampy a hned se dejte nalevo směrem k pláži, abyste se vyhnuli gangsterům. Současně se snažte držet si náskok před Lennyho helikoptérou, jak to jen bude možné, abyste získali čas, který se vám pak zatraceně hodí při karambolech.



Může za to Rio: Copacabana, krásné ženské, fotbal a zase ženské. A Belmondo nikde!

ZATÁČENÍ

Při nájezdu do zatáčky v plné rychlosti stiskněte ⓐ a obtočíte se kolem ní smykem. Ale musíte být přesní, bacha na to.

BRŽDĚNÍ

Když stisknete najednou ⓐ a ⓑ, auto se vám zastaví téměř na fleku a vy budete ušetřeni nárazu do zdí, lamp a jiných věcí.

RESETUJTE UKAZATEL PŘESTUPKŮ

Pokud máte auto úplně rozpálené, protože jste bourali po celém městě, pak jednoduše vystupte a přesedněte do nějakého dalšího. Ukazatel přestupků se vám tak vymaže. A pokud vás honí policajti, nelze z auta vystoupit, musíte je proto nejprve setřást a pak přesednout.

POSEĎTE A ROZHLÉDNĚTE SE KOLEM

Když je auto v klidu, může Tanner vystoupit (stisknutím ⓐ + ↑). Když třeba najdete hezké místečko před kavárnou, můžete se posadit (stiskněte ⓐ, až budete stát vedle) a dívat se, jak svět běží kolem vás. Pro pohled z perspektivy první osoby stiskněte SELECT.



Oficiální Klasika

Všechny postavy utříděné a finty odkryté...



X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

PRO OVLÁDNUTÍ TÉTO HRY BUDETE POTŘEBOVAT:
VIDĚNÍ ✓ JAZYK JAKO MRAVENEČNÍK ✓ SPOUSTU FINT ✓ STRACH ZE SOUBOJŮ ✗

Vyberte si level

ZÁKLADNÍ ÚTOKY

Útoky ve stoje

Úder 1	□
Úder 2	○
Zvláštní úder	□ + ○
Kop 1	✕
Kop 2	△
Zvláštní kop	✕ + △

Útoky z přikrčení

Úder 1	↓ + □
Úder 2	↓ + △
Zvláštní úder	↓ + □ + △
Kop 1	↓ + ✕
Kop 2	↓ + ○
Zvláštní kop	↓ + ✕ + ○

Útoky z výskoku

Vzdušný úder 1	↑ + □
Vzdušný úder 2	↑ + △
Útok skokem 1	↑ + □ + △
Vzdušný kop 1	↑ + ✕
Vzdušný kop 2	↑ + ○
JÚtok skokem 2	↑ + ✕ + ○

Vrhání

Základní vrh	✕ + □
Útočný vrh	→ + ✕ + □
Vrh dozadu	← + ✕ + □



CHVATY JEDNOTLIVÝCH POSTAV



CYCLOPS

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★
Obrana: ★★★★
Obtížnost postavy: ★★★

Kyklop je na hraní poměrně snadná postava. Díky svým optickým útokům dokáže protivníka sejmout na značnou vzdálenost a je solidní spolehlivou postavou, i když přijde na souboj zblízka. Pravda, Kyklop je trochu pomalý, zato ale všestranný a vládne hodně zabijáckými pohyby. Když budete chvilku trénovat, měli byste být schopni sejmout nepřátele optickými útoky takřka instinktivně.

Jak jej porazit: Až po vás vystartuje horizontálním laserovým útokem, přikrčte se, přiskočte k němu a opřete se do něj rychlou sekvencí chvatů nebo kombem, ovšem nezůstávejte mu u těla dlouho.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Paprsek	↓, →, □
Paprsek 2	↓, →, △
Optický zvedák	↓, ←, □
Optický zvedák 2	↓, ←, △
Optický zvedák 3	↓, ←, □ + △
Supersilný bleskový kop	↓, ←, ✕
Supersilný bleskový kop 2	↓, ←, ○
Supersilný bleskový kop 3	↓, ←, ✕ + ○
Vzdušný paprsek	↑, ↓, →, □
Vzdušný kobercový paprsek	↑, ↓, ←, □

SUPER ÚTOKY

Hyper silný bleskový kop	↓, →, ✕ + ○
Hyper rychlé kombo	←, →, □ + △
Výbuch na otřes mozek	↓, →, □ + △
Vzdušný výbuch na otřes mozku	↑, ↓, →, □ + △

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, △, △
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + ○, ↓ + ✕ + ○
Zvláštní kombo 1	□, ✕, △, ↓, ←, △
Zvláštní kombo 2	↓ + ✕, ↓ + ○, ↓, ←, ✕
Super kombo	□, △, ←, → + □ + △
Mistrovské kombo	□, ✕, △, ↓ + ○, ↓, ←, ✕ + ○, ←, → + □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	↓ + △, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↑, □, ✕, △, ○
Zvláštní kombo 1	↓, ←, □ + △, ↑, □, ✕, △, ↓, →, □
Zvláštní kombo 2	↓, ←, ✕ + ○, ↑, □, △, △, ↓, ←, □
Super kombo	↓, →, ✕ + ○, ↑, ✕, ○, ↓, →, □ + △
Mistrovské kombo	↓, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↑, →, □ + △



WOLVERINE

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★★
Obrana: ★★
Obtížnost postavy: ★★

Wolverine je vynikající postava pro začátečníky. Má úžasné útoky drápy, ničivá komba. Po obranné stránce je to ale slabota, byť disponuje úžasným chvatem na doplnění energie. A pokud se s ním někdy dostanete do problémů, stačí sáhnout po jednom z úžasných vlčích skoků.

Jak jej porazit: Pokud hrajete v roli nějaké ve vzduchu se pohybující postavy, pak s jeho útoky pařáty nebudete mít sebemenší problémy. Jinak musíte jeho komba vyvažovat protiútoky a tam, kde to je jen trochu možné, útočit vrháním zbraní.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Sekání	↓, →, □
Vlčí skok	↓, ←, ✕
Vlčí skok 2	↓, ←, ○
Vlčí skok 3	↓, ←, ✕ + ○
Kop z otočky	↓, ←, ✕, ✕
Útok drápem	↓, ←, ✕, □
Šílené sekání	↑, ↓, →, □
Výpad drápem	↑, ↓, →, ✕

SUPER ÚTOKY

Přesný řez	↓, →, ✕ + ○
Zvláštní výpad	↓, ←, □ + △
Rychlá regenerace	→, ←, ✕ + ○

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, ○, ○
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + △
Zvláštní kombo 1	○, ○, ↓, →, □
Zvláštní kombo 2	↓ + □, ↓ + △, ↓, →, △
Super kombo	□, ✕, △, ↓, ←, □ + △
Mistrovské kombo	□, ✕, △, ↓, →, △, ↓, ←, □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	□ + △, ↑, □, △, △
Sériové kombo2	✕, ○, □ + △, ↑, ✕, ○, ○
Zvláštní kombo 1	□, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, △, ↓, →, △
Zvláštní kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓, →, △, ↑, ○, ↓, →, △
Mistrovské kombo	□, ✕, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, ✕, △, ↓, →, △



GAMBIT

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★
Obrana: ★★★★
Obtížnost: ★★★★

Pokud nemáte rádi souboje zblízka, pak si rozhodně vyberte Gambita. Holí a výbušnými projektily si totiž dokáže udržet útočníky od těla. Zvláště hůl má úžasný dosah, ale i mutantní zvláštní útoky jsou velmi účinné. Zejména se šiknou pro sestavování vzdušných komb, umožňujících dokonale využít super útoků a připravit se na další výpad.

Jak jej porazit: Vůbec nepomýšlejte na to, že byste se snad mohli ke Gambitovi přiblížit. Hezky se posaďte a počkejte si, až k vám sám přiběhne. Taky se vyplatí útočit z přikrčení - hůře se mu bude vyhazovat vás do vzduchu.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Pojistka	↓, ←, □
Pojistka 2	↓, ←, △
Pojistka 3	↓, ←, □ + △
Blackjack	←, → + □
Blackjack 2	←, → + △
Blackjack 3	←, → + □ + △
Útok holí	←, → + ✕
Útok holí 2	←, → + ○
Útok holí 3	←, → + ✕ + ○
Vzdušný Blackjack	↑, ↓, →, □
Vzdušný Blackjack 2	↑, ↓, ←, □

SUPER ÚTOKY

Nabitá hůl	↓, ←, ✕ + □
Karetní trik	↓, ←, ✕ + ○
52 karet	→, → + □ + △

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, ○, □ + △
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○
Zvláštní kombo 1	□, ✕, ○, ←, →, □ + △
Zvláštní kombo 2	↓ + △, ←, →, ✕ + ○, ←, → + □ + △
Super kombo	□, ✕, △, ✕ + ○, ↓, ←, ✕ + □
Mistrovské kombo	✕, ○, ↓ + △, ←, →, ✕ + ○, →, → + □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	↓ + □ + △, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + □ + △, ↑, ✕, ○
Zvláštní kombo 1	←, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, □
Zvláštní kombo 2	↓ + ○, ←, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, □ + △
Mistrovské kombo	↓ + △, ←, →, ✕, ←, →, ✕ + ○, →, → + □ + △



STORM

Styl: Boj ve vzduchu
Útok: ★★★
Obrana: ★★★
Obtížnost: ★★★★

Storm je výrazně průměrná postava, a proto je těžké ji zvládnout. Musíte se totiž naučit všechny její chvaty, neboť pro každou situaci má velmi omezenou škálu řešení. Ve vzduchu ustupujte a hned po nepřítelově útoku reagujte velkým vzdušným kombem. Pokud si chcete vítězství v souboji pojistit, naplňte si všechny tři ukazatele pro super útok a z bezpečné vzdálenosti vypusťte vzdušnou bohyni bouře.

Jak ji porazit: Storm se často snaží zůstat ve vzduchu mimo dosah vašich útoků, proto sáhněte po nějakém zvláštním vzdušném chvatu, abyste ji dostali na zem, kde jí můžete nasázet, co se do ní vejde.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Kulový blesk	↓, ←, □
Kulový blesk 2	↓, ←, △
Kulový blesk 3	↓, ←, □ + △
Elektrická vrtačka	←, → + □
Elektrická vrtačka 2	←, → + △
Elektrická vrtačka 3	←, → + □ + △
Blesk	←, → + ✕
Blesk 2	←, → + ○
Blesk 3	←, → + ✕ + ○
Statická elektřina	↑, ↓ + □

SUPER ÚTOKY

Statická síla	○, ↑, △
Hyper elektrická vrtačka	→, → + □ + △
Bohyně bouře	→, → + ✕ + ○
Vzdušná bohyně bouře	↑, ↓, →, ✕ + ○

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, △, ○, □ + △
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○, ↓ + □ + △, □ + △
Zvláštní kombo 1	○, ○, ↓, ←, △
Zvláštní kombo 2	□, △, ○, ←, →, ○, ←, →, ✕ + ○
Super kombo	□, ✕, △, ○, →, → + □ + △
Mistrovské kombo	□, ✕, ↓ + △, ↓ + ✕ + ○, →, → + □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	□, △, ↓ + ✕ + ○, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + ✕ + ○, ↑, □, △, ✕ + ○
Zvláštní kombo 1	△, ○, ←, →, ○, ↑, □, ✕, □ + △, ✕ + ○
Super kombo	△, ○, ←, →, ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, ✕ + ○
Mistrovské kombo	←, →, ○, ←, →, ✕ + ○, ↑, △, ↓, →, ✕ + ○



PHOENIX

Styl: Boj ve vzduchu
Útok: ★★★★
Obrana: ★★★★
Obtížnost: ★★★★

Phoenix má několik skvělých drtivých chvatů. Svou řadou ohnivých fénixovských útoků dokáže nepřátele odrážet zblízka, a taky je velice pohyblivá ve vzduchu. Její super útoky jsou nejen silně ničivé, ale též protivníka na chvíli dokonale zmatou. Když budete tuto postavu chvíli trénovat v tréninkovém režimu, uvidíte, že to je jeden z vůbec nejlepších bojovníků mezi X-Meny.

Jak ji porazit: Ovládaná počítačem je Phoenix celkem hračka. Pokud se dokážete vyrovnat s přehozeným ovládáním, jež je důsledkem jejích útoků, neměli byste s ní mít vážnější problémy.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

pozemní světlice	↓, →, ✕
pozemní světlice2	↓, →, ○
pozemní světlice3	↓, →, ✕ + ○
Ohnivák	↑, ↓, →, □
Ohnivák 2	↑, ↓, →, △
Ohnivák 3	↑, ↓, →, □ + △
Žhnoucí šíp	↑, ↓, →, ✕
Žhnoucí šíp 2	↑, ↓, →, ○
Žhnoucí šíp 3	↑, ↓, →, ✕ + ○

SUPER ÚTOKY

Metafyzické zmatení	↓, ←, □ + △
Spalující šíp	↑, ↓, ←, ✕ + ○
Žhnoucí let	↓, →, □ + △
Vzdušný žhnoucí let	↑, ↓, ←, □ + △
Skořepina empatie	→, ←, □ + △

KOMBA

Sériové kombo 1	□, △, ○, □ + △
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + △
Zvláštní kombo	□, ✕, ○, ↓, →
Zvláštní kombo 2	↓ + □, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, ○
Super kombo	□, △, ↓ + ○, ↓, ←, □ + △
Mistrovské kombo	□, △, △, ↓, ←, □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	□, △, ↓ + ○, ↑, ✕, ○, ○,
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + ○, ↑, □, △, △
Zvláštní kombo 1	□, ✕, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ✕ + ○
Zvláštní kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ✕ + ○
Super kombo	□, ✕, ↓ + □, △, ↑, □, ✕, ↓, ←, □ + △
Mistrovské kombo	□, ✕, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, □ + △



BEAST

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★★
Obrana: ★★
Obtížnost postavy: ★★

Beast je překvapivě jedním z vůbec nejpohyblivějších X-Menů. Svými zvláštními útoky dokáže zlikvidovat i ty nejdrsnější protivníky a díky jeho akrobatickému stylu je většina těchto útoků smrtících. Jeho dlouhé pazoury mají stejně velký dosah jako Gambit se svou holí a je i zatraceně rychlý. Nicméně někdy se stane, že je Beast zahnán do kouta - v tom případě protivníka jednoduše vyhoďte do vzduchu nebo střihněte jednoduché vzdušné kombo.

Jak jej porazit: Nejlepším způsobem, jak jej sejmout, je podnikat protiútoky, bránit se a vyčkávat na vhodný okamžik pro rychlý výpad nebo krátký zvláštní útok.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Kop s odrazem	↓, ←, □
Kop s odrazem 2	↓, ←, △
Kop s odrazem 3	↓, ←, □ + △
Zakopnutí	↓, ←, ✕
Zakopnutí 2	↓, ←, ○
Zakopnutí 3	↓, ←, ✕ + ○
Modré torpédo	↑, ↓ + □

SUPER ÚTOKY

Ruční peklo	↓, →, ✕ + ○
Seizmický nářez	↓, →, □ + △
Naplocho	←, →, ✕ + ○

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, △, ○, ○
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○
Zvláštní kombo 1	□, △, ↓, ←, △
Zvláštní kombo 2	↓, ←, ✕, ↓ + ✕ + ○, ↓, ←, □ + △
Super kombo	□, △, ○, ○, ↓, →, ✕ + ○
Mistrovské kombo	□, ✕, △, ○, □ + △, ↓, →, □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	□ + △, ↑, ✕, ○, ○
Sériové kombo 2	□, ✕, □ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ○
Zvláštní kombo 1	□ + △, ↑, ○, ↓ + □
Zvláštní kombo 2	↓ + ✕, ↓ + ○, □ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ↓ + □
Mistrovské kombo	✕, ○, □ + △, ↑, □, ✕, ○, ↓ + □



TOAD

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★★
Obrana: ★★★
Obtížnost postavy: ★★★

Toad je další úžasnou všestrannou postavou. Je rychlý na zemi i na vzduchu, takže protivníka snadno zmate, dokáže vyhrávat jednoduchými i zvláštními útoky a díky dlouhému jazyku si dokáže udržet protivníka od těla. Svými jedovatými projektily snadno zlikviduje nepřátele i z úplně opačného konce arény. Pokud se dostane do úzkých, může sáhnout po mocném žabím skoku.

Jak jej porazit: Pokud chcete mít nad Toadem navrch, je dobré volit sérii kopů ve výskoku a obranných výskoků, čímž eliminujete jeho vzdušné útoky a zároveň se vyhnete jeho jazyku či jedovatým střelám.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Jedovatý	↓, →, ⊡
Skok dozadu	↓, ←, ◎
Malý skok	↓, ←, ◎, ⊡
Skluz po tyči	↓, ←, ◎, ⊗
Kop se seskokem	↑, ↓ + ⊗
Past na mouchy	↓, → + ⊗

SUPER ÚTOKY

Bota skokana volského	←, → + ⊡ + △
Šílené nohy	↓, ←, ⊡ + △
Létající ropucha	←, → + ⊗ + ◎

KOMBA

Sériové kombo 1	⊡, ⊗, △, △
Sériové kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Zvláštní kombo 1	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓, →, △
Zvláštní kombo 2	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓, →, ◎
Super kombo	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓ + ⊡ + △, ↓, ←, ⊡ + △
Mistrovské kombo	⊗, △, ↓ + ⊡ + △, ↓, ←, ⊡ + △, ↓, →, ⊡

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎
Sériové kombo 2	⊗, △, ◎, ↑, ⊡ + △
Zvláštní kombo 1	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊗ + ◎, ↑, △, ↓ + ⊗
Zvláštní kombo 2	↓ + ⊗, △, ◎, ↑, ⊡, ⊗, △, ↓ + ⊗
Mistrovské kombo	↓ + ◎, ↓ + ⊡ + △, ↓, ←, ⊡ + △, ↑, △, ↓ + ⊗



MYSTIQUE

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★
Obrana: ★★★★
Obtížnost postavy: ★

Většina zvláštních útoků Mystique se točí kolem jejího plazmového kanonu, který lze použít jak v boji na blízko jakožto plamenomet, tak na dálku, kdy nepřátele sejmete krátkou ohňovou dávkou. Stačí chvilka tréninku a udržet si odstup od nepřátel vám nebude činit sebemenší problémy - pak už stačí jen ničivé výpady. Její komba jsou též snadnou cestou k vítězství, neboť mnohá z nich končí zběsilou palbou.

Jak ji porazit: Musíte být rychlí a možná se vám to nepovede na první pokus, nicméně její útoky puškou byste časem měli zvládnout přeskočit, stejně jako se přikrčit před jejími vzdušnými útoky.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Střela na hlavu	↓, →, ⊡
Střela na pop	↓, →, △
Ničivý útok na nohy	↓, →, ⊡ + △
Nízká střela	↓, ←, ⊗
Nízká střela 2	↓, ←, ◎
Nízká střela 3	↓, ←, ⊗ + ◎
Střela paprskem	↑, ↓, →, ⊡

SUPER ÚTOKY

Střela na střeva	↓, ←, ⊗ + ⊡
Revolverový útok	↓, ←, ⊡ + △
Vzdušný revolverový útok	↑, ↓, ←, ⊡ + △
Do větru	↓, →, ⊗ + ◎

KOMBA

Sériové kombo 1	⊗, △, ◎, ◎,
Sériové kombo 2	⊡, ⊗, △, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Zvláštní kombo 1	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎, ↓, →, ⊡ + △
Zvláštní kombo 2	⊡, ⊗, ↓, ←, ⊗ + ◎
Super kombo	⊡, △, △, ↓, ←, ⊡ + △
Mistrovské kombo	⊡, ⊗, △, △, ↓, →, ⊗ + ◎

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	⊡, △, △, ↑, ⊗, ◎, ◎
Sériové kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ⊡ + △
Zvláštní kombo 1	△, ◎, ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡
Zvláštní kombo 2	↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡ + △
Super kombo	⊡, ⊗, △, △, ↑, ⊡, ⊗, ⊡ + △, ↓, ←, ⊡ + △
Mistrovské kombo	△, △, ↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, ←, ⊡ + △



SABRETOOTH

Styl: Boj na zemi
Útok: ★★★★
Obrana: ★
Obtížnost: ★★★★

Sabretooth je rozložitá a silná postava, disponující zběsilými útoky a schopná zvláštními skoky snadno dostat své nepřátele. Bohužel je pomalý, a tudíž pro agilnější protivníky představuje snadný terč. Vzhledem k nedostatku obranných schopností je to postava pro hráče, kteří se dokáží s omezeným repertoárem postavit jakémukoli soupeři. Tedy skutečný oříšek.

Jak jej porazit: Nevolte krátké ani zvláštní útoky, protože hned po jejich dokončení byste byli bezbranní. Namísto toho se snažte držet z dosahu jeho smrtících pařátů a vždy před vzdušným kombem jej nejprve přeskočte.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Hrábnutí do prachu	↓, ← + ⊗
Zrušené tělo	↓, ← + ⊡
Zrušené tělo 2	↓, ← + △
Zrušené tělo 3	↓, ← + ⊡ + △
Špatné zacházení	↓, ←, ◎
Strojek na maso	↑, ↓, →, ⊡

SUPER ÚTOKY

Oddech pro mutanta	⊡, ◎, ←, ⊡
Dráp jako kladivo	↑, ↓ + ⊡ + △
Buchar	↓, ←, ⊡ + △
Děsivá síla	⊡, ◎, ←, △

KOMBA

Sériové kombo 1	⊡, △, △
Sériové kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Zvláštní kombo 1	⊡, ⊗, ◎, ←, →, ⊡ + △
Zvláštní kombo 2	⊡, ⊗, ◎, ↓, ←, ◎
Super kombo	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓, ←, ⊡ + △
Mistrovské kombo	⊡, △, ◎, ↓, ←, ⊡ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	↓ + ⊡ + △, ↑, ⊡, △, △
Sériové kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + △, ↑, ⊗, ◎, ◎
Zvláštní kombo 1	↓ + ⊡ + △, ↑, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡
Zvláštní kombo 2	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + △, ↑, ⊡, △, ↓, →, △
Super kombo	↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, △, ↓ + ⊡ + △
Mistrovské kombo	△, ◎, ↓, ←, ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, △, ↓ + ⊡ + △



MAGNETO

Styl: Boj ve vzduchu
Útok: ★★★★
Obrana: ★★★★
Obtížnost postavy: ★★★

Magneto dokáže bojovat na velmi krátkou vzdálenost účinnými komby a magnetickými útoky, jimiž může nepřítele knockoutovat. Na obranu využívá svých schopností nepřáteli manipulovat z dálky. Jeho ovládání je celkem pomalé, nicméně super útoky se zase provádějí velice snadno. S takovouto silou se jen zřídkakdy dostanete pod tlak a s protivníky si tak můžete pohrávat zcela dle libosti.

Jak jej porazit: Navzdory své síle Magneto nebojuje uvnitř, tak jej udržte na zemi a používejte co největšího počtu komb. Ale mějte se na pozoru, někdy z ničeho nic zaútočí účinně vrchem.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Magnetický výboj	↓, →, ⊡
Magnetický výboj 2	↓, →, △
Magnetický výboj 3	↓, →, ⊡ + △
Magno okouzlení	↓, →, ⊗
Magno okouzlení	↓, →, ◎
Magno okouzlení	↓, →, ⊗ + ◎
Silový náboj	←, → + ⊡
Silový náboj 2	←, → + △
Silový náboj 3	←, → + ⊡ + △

SUPER ÚTOKY

Hyper magnetický zdvihák	←, → + ⊗ + ◎
Elektromagnetický výboj	↓, ←, ⊡ + △
Útok na mozek	↓, ←, ⊗ + ◎

KOMBA

Sériové kombo 1	⊡, ⊗, ◎
Sériové kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓ + ⊡ + △
Zvláštní kombo 1	⊡ + △, ↓, →, ⊡ + △
Zvláštní kombo 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎, ↓, →, ⊗ + ◎
Super kombo	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓, ←, ⊡ + △
Mistrovské kombo	←, → + ⊗ + ◎, ⊡, ◎, ↓, →, ⊡ + △, ↓, →, ⊗

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	←, →, ⊡ + △, ↑, ⊡, △, △
Sériové kombo 2	⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡ + △, ↑, ⊗, ◎, ◎, ◎
Mistrovské kombo	←, →, ⊡ + △, ↓, ←, ⊡ + △, ↑, ⊗, ◎, ◎, ◎



HAVOK

Styl: Boj na zemi

Útok:	★★★
Obrana:	★★
Obtížnost:	★★★★

Havok je takový všeuměl, má k dispozici slušná komba na boj zblízka stejně jako super útoky na dlouhou vzdálenost. Bohužel jeho SMI ukazatel se doplňuje strašně pomalu, takže často se dostává do sevření, pod tlak a prohrává.

Jak jej porazit: Držte jej pod tlakem rychlými útoky a záhy by měl padnout. Často používá pulzující detonace nebo kosmického výboje. Stačí se jim vyhnout a cesta k vítězství je otevřená.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Pulzující detonace	↓, →, □
Pulzující detonace 2	↓, →, △
Pulzující detonace 3	↓, →, □ + △
Senzační kopové kombo	↓, ←, ✕
Senzační kopové kombo 2	↓, ←, ○
Senzační kopové kombo 3	↓, ←, ✕ + ○
Chaos způsobující úder	↓, ←, □
Chaos způsobující úder 2	↓, ←, △
Chaos způsobující úder 3	↓, ←, □ + △
Vzdušná pulzující detonace	↑, ↓, →, □
Vzdušná pulzující detonace 2	↑, ↓, ←, □

SUPER ÚTOKY

Kosmický výboj	↓, →, ✕ + ○
Vzdušný kosmický výboj	↑, ↓, →, ✕ + ○
Univerzální roztátí	←, →, □ + △
Mocná detonace	←, →, ✕ + ○

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, △, ○
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○, ↓ + ✕ + ○
Zvláštní kombo 1	□, △, ○, ↓, ←, □ + △
Zvláštní kombo 2	□, ✕, △, ○, ↓ + ✕ + ○, ↓, ←, ✕ + ○
Super kombo	□, ✕, ○, □ + △, ↓, →, ✕ + ○
Master combo	□, ✕, □ + △, ←, →, ✕ + ○, ↓, →, ✕ + ○

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	✕ + ○, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + ✕, ↓ + ○, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, □ + △
Zvláštní kombo 1	△, ○, ↓, ←, ✕ + ○, ↑, □, △, ↓, →, □
Zvláštní kombo 2	↓ + ✕ + ○, ↓, ←, ✕ + ○, ↑, △, ○, ↓, →, □
Super kombo	↓, →, ✕ + ○, ↑, □, △, ○, ↓, →, ✕ + ○
Mistrovské kombo	←, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, ✕ + ○



NIGHTCRAWLER

Styl: Boj na zemi

Útok:	★★★★
Obrana:	★★★★
Obtížnost:	★★★

Nightcrawler je asi nejlepší bojovník v celé hře, jeho chvaty jdou snadno naučit, a jakmile je zvládnete, mají skutečně ničivý dopad. Dokáže zmizet a objevovat se na různých místech, díky čemuž má i nejlepší obranu. Stejně tak je to bojovník, jehož akce lze nejméně předvídat. Je velice rychlý a dokonce i ty nejzákladnější chvaty mají několikanásobný dopad, takže můžete stavět celé řetězy nepřetržitých komb.

Jak jej porazit: Největším problémem tváří v tvář Nightcrawlerovi je jeho mizení. Nicméně před zmizením vždy na zlomek vteřiny jako by zamrzne - a tady musíte udeřit.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Bamf	↓, ←, ✕
Bamf 2	↓, ←, ○
Bamf 3	↓, ←, ✕ + ○
Vzdušný Barnf	↑, ↓, ←, ✕
Seknutí na dálku	↓, →, □
Seknutí na dálku 2	↓, →, △
Seknutí na dálku 3	↓, →, □ + △
Zpáteční trajektorie	←, →, ✕
Zpáteční trajektorie 2	←, →, ○
Zpáteční trajektorie 3	←, →, ✕ + ○

SUPER ÚTOKY

Oblíbená vycházka	↓, ←, ✕ + □
Kombo na dálku	↓, →, ✕ + ○
Vysoko na nebi	↓, ←, □ + △

KOMBA

Sériové kombo 1	□, ✕, ○, □ + △
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ✕ + ○
Zvláštní kombo 1	✕, ○, □ + △, ↓,→, □ + △
Zvláštní kombo 2	↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + □ + △, ↓, →, □ + △
Super kombo	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○, ↓, →, ✕ + ○
Mistrovské kombo	□, ✕, ○, ↓ + ✕ + ○, ↓, →, □

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	△, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	□, ✕, △, ↑, ✕, ○
Mistrovské kombo	↓ + ✕ + ○, △, ↑, □, △, ✕ + ○



FORGE

Styl: Boj na zemi

Útok:	★★★
Obrana:	★★★★
Obtížnost:	★★★★

Zvládnout Forge je pěkně těžké, proto každé vítězství s ním oceníte. Dokáže ustát nejeden souboj zblízka, a jakmile zvládnete jeho pušky a granáty, snadno sejmete kohokoli a odkudkoli. Jeho komba, pokud jsou správně načasovaná, mají totálně zdrcující účinky a o zvláštních útocích ani nemluvě.

Jak jej porazit: Nechte se zatlačit do rohu a pak zaútočte vzdušným kombem.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Vypuštění šrapnelu	↓, →, □
Vypuštění šrapnelu	↓, →, △
Vypuštění šrapnelu	↓, →, □ + △
Raketová střela	↓, ←, ✕
Raketová střela	↓, ←, ○
Raketová střela	↓, ←, ✕ + ○
Pistole	↓, ←, □
Položení miny	↑, ← + □

SUPER ÚTOKY

Polo automatický	↓, ←, □ + △
Hořící sud	↑, ↓, ←, □ + △
Neutralizátor	←, →, ✕ + ○
Vnější orbit	↓, →, ✕ + ○

KOMBA

Sériové kombo 1	✕, ○, ○
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + ○, ↓ + ✕ + ○
Zvláštní kombo 1	□, ✕, ○, ↓, →, □ + △
Zvláštní kombo 2	↓, ←, □, ↓, →, □ + △
Super kombo	□, ✕, △, ○, □ + △, ↓, →, ✕ + ○
Mistrovské kombo	←, →, ✕ + ○, ↓, →, ✕ + ○

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	□ + △, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + □ + △, ↑, □, ✕, △, ○
Super kombo	□ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, ←, □ + △
Mistrovské kombo	✕, ○, □ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, ←, □ + △



ROGUE

Styl: Boj ve vzduchu

Útok:	★★★★
Obrana:	★★★
Obtížnost postavy:	★

Rogue má spoustu útoků a komb, které lze snadno zvládnout a způsobit jimi nepřátelům značné škody bez většího vypětí. Její nejlepší obrannou technikou je zůstat ve vzduchu a neustále uhýbat před protivníkovými výpady.

Jak ji porazit: Komby a vzdušnými komby souboj protahujte - při jednoduchých útocích ustoupí a pak podnikne protiútok. Když uvidíte, že se chystá vzít roha, jděte po ní kopem dřív, než vám unikne.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Rozražená čelist	↓, →, □
Rozražená čelist 2	↓, →, △
Rozražená čelist 3	↓, →, □ + △
Jižní kouzlo	↓, →, ○
Absorbovaná schopnost	↓, ←, □
Mrakodrapový lomeňák	↑, ↓ + □
Mrakodrapový lomeňák 2	↑, ↓ + △
Mrakodrapový lomeňák 3	↑, ↓ + □ + △

SUPER ÚTOKY

Vysátí energie	↓, →, ✕ + ○
K.O. úder	↑, ↓, →, □ + △
Zlámání kostí	←, →, □ + △
Meteorický úder	↓, ←, □ + △

KOMBA

Sériové kombo 1	✕, ○, ○
Sériové kombo 2	□, ✕, △, △
Zvláštní kombo 1	↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓, →, □ + △
Zvláštní kombo 2	□, △, △, ↓, →, □ + △
Super kombo	□, ✕, △, ○, ←, →, □ + △
Mistrovské kombo	✕, △, ○, □ + △, ↓, →, □ + △, ←, →, □ + △

VZDUŠNÁ KOMBA

Sériové kombo 1	↓, △, ↑, □, △, △
Sériové kombo 2	↓ + □, ↓ + ✕, △, ↑, ✕, ○, ○
Special kombo 1	□, △, △, ↓, →, □ + △, ↑, ↓ + □ + △
Super kombo	↓ + ✕, △, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, □ + △
Mistrovské kombo	□, △, △, ↓, →, □ + △, ↑, □, △, ↓, →, □ + △, △

Jde po vás mafie nebo policajti? Tak to asi budete potřebovat píchnout...



THE ITALIAN JOB

K DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY POTŘEBUJETE:
Lásku k Mr Beanovi ✓ Styky s podsvětím ✓ Sluneční brýle ✓ Kuchaře ✗

PSM NÁVOD

Výběr levelu

ZNALOSTI

Opravdu umíte všechny silnice, dálnice i postranní uličky nazpaměť?

1) CESTY

Před první misí v každém městě skočte do auta a projeďte si město, abyste se s ním pořádně seznámili a také objevili cesty, které se vám budou později náramně hodit pro splnění úkolu, případně pro útěk z místa činu. Každé město má své vlastní cestičky, skoky i zajímavá místa. Strávit chvilku nad mapou se vám bohatě vyplatí - záhy zjistíte, že se vám po městě jezdí mnohem snadněji.

2) TAJEMSTVÍ

V téhle pohádce o dvou městech jsou dvě hlavní tajemství. V Londýně to je smetiště, v Turíně testovací okruh v automobilce. Obě místa najdete na mapě a obě mají své minihry.

3) ÚKOL NA SMEŤÁKU

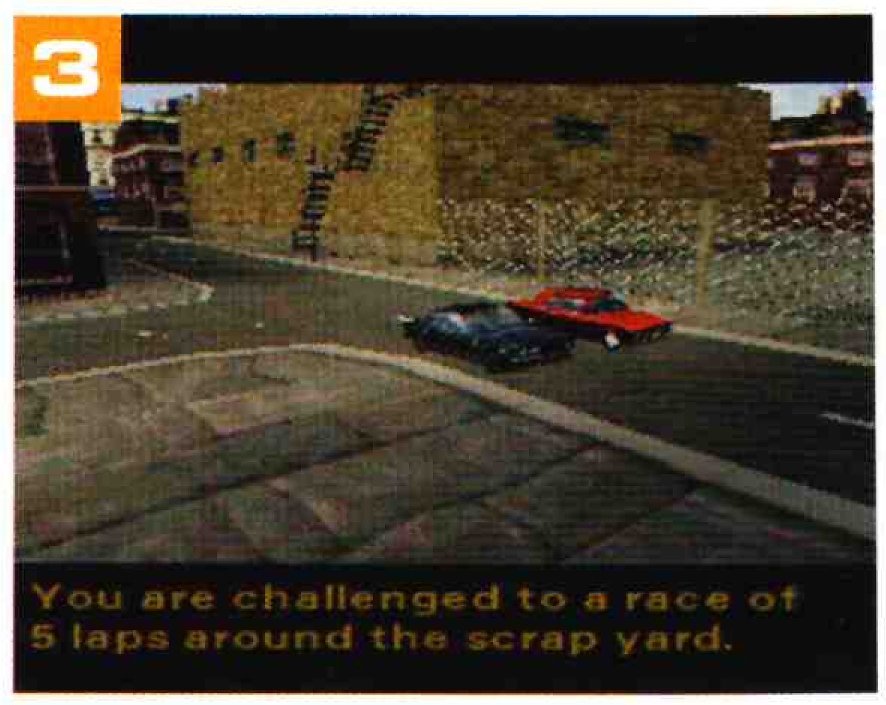
Do skrytého místa v Londýně se dostanete tehdy, když se vás v pátém kole závodu okolo smetiště pokouší předjet jiné auto. Připadá-li vám to poněkud složité, můžete zkusit najet na rampu a zeď prostě přeskočit... nebo lze taky samozřejmě jet bránou!

4) TESTOVACÍ OKRUH V TURÍNĚ

Nachází se v jižní části města a můžete si tu střihnout takovou časovku na tři kola. Až na okruh pojedete, vezměte to ze západu, protože obě silnice ze severu jsou slepé. Zkuste tam ve svém Mini překonat náš rekord 1:13:18. Jo, a na tu rampu se vykašlete, akorát si o ni rozbijete auto - k lepšímu času vám určitě nepomůže.

1


2


3


4






NEVŠEDNÍ JÍZDA

Chcete-li být skutečně dobrým řidičem, musíte se dokonale přizpůsobit právě tomu vozidlu, které se vám podařilo čórnout. Většina dostupných auťáků je celkem obratná, nicméně některá auta, například Land Rover nebo autobus, jsou pomalá a neohrabaná. V případě těchto dvou se snažte předem odhadovat zatáčky a prudce zatáčejte jenom tehdy, nebudete-li moci opravdu jinak. Bezpečně dojet na místo určení je obvykle důležitější než najít tu nejkratší cestu.

Co se týče rychlejších aut typu Mini, vždycky v ostré zatáčce pořádně dupněte na brzdy a hned potom znovu skočte na plyn, aby se auto dostalo do řízeného smyku.





OTEVŘENÉ OČI

Na ulicích Londýna i Turína vás čeká nejedno nemilé překvapení, z nichž většinu mají na triku proslulí sváteční řidiči. Jistě je znáte z vlastní zkušenosti: plato vajíček za zadním sklem a šinou se jak s hnojem. Nebezpečnější jsou o to víc, že vás vůbec neberou na vědomí, a tak jediný způsob, jak se od nich nenechat vytočit do maxima, je prostě a jednoduše neplést se jim do cesty. To znamená pořádně se rozhlížet a dávat bacha na auta stojící na křižovatce - tihle řidiči se sice neobtěžují s blinkry, ovšem semafory se řídí doslova otrocky. To samozřejmě můžete vhodně využít - třeba tak, že to střihnete přímo před ně a oni pak naboří policajty. Na druhou stranu policejní auta jsou nezničitelná, takže to vlastně ani nemá cenu zkoušet.

PRONÁSLEDOVÁNÍ

Uvidíte pěkně v barvě, jak to fízl do zdi narve!

1) POLICAJTI
Turínští policajti zrovna moc rozumu nepobrali, a naštěstí ani ti londýnští. A jelikož proti sobě máte takto indisponovaného soupeře, máte na výběr hned několik velmi dobrých způsobů, jak jim to pořádně natřít.

2) VYHÝBEJTE SE
V *The Italian Job* policajti nepatrolují po městě - stojí na svých stanovištích, pokuřují si a čekají, až se kolem nich proženete. Díky tomu se jim ovšem samozřejmě snadno vyhnete - stačí si zjistit, kde obvykle postávají a pak se inkriminovanému místu vyhnout.

3) ZÁTARASY
Někdy ovšem dojde fízlům trpělivost a postaví na silnici zátarasy. Budete-li mít potřebnou dávku štěstí, podaří se vám projet, protože mezi bariérou a chodníkem je vždycky mezera. Tato taktika má ovšem neblahý důsledek, že záhy budete mít v patách celou armádu policajtů. Nebo to můžete jednoduše prosmažit bariérou, ale to je docela riskantní, protože jakýkoli kontakt s jiným autem bude okamžitě znamenat vaše zatčení. Nejlépe uděláte, když se budete chovat jako spořádaní občané a bariérám se jednoduše úplně vyhnete.

4) LIKVIDACE
S hochy od mafie to bude těžší. Ti vás totiž nechtějí dostat za mříže, ale jednoduše a prostě dostat. Zatímco policajti vás budou jenom honit, mafiáni se vás pokusí sestřelit ze silnice. Není to ale až tak hrozné - tihle týpci jsou od Cosa Nostry, takže prostředí moc dobře neznají. Až se na vás nalepí, připravte jim nějakou drsnou honičku po náměstích a nákupních zónách, ono je to brzy přestane bavit. Ale neujíždějte nikam daleko, hoďte pár ostrých zatáček kolem náměstí a je to.

5) MÁME VAŠE ČÍSLO
Když se k vám policajti dostanou příliš blízko, vezmou si zápisník a zapíší si vaše číslo. Naštěstí podle všeho nějakým mizícím inkoustem, protože když se propletete doprava a vzdálíte se jim, číslo zase zmizí.

1


2


3


4


pokračování ze strany 11

CO BYSTE UDĚLALI^vy?

Ⓐ Zvolená volba



OK, takže ve svém vyfešákovaném žlutém sportáku vypadáte skvěle, ale je jen otázkou času, kdy se vás poldové pokusí zastavit pro vysokou rychlost. A co se stane pak? Z vašeho krásného auta zbude jen hromada šrotu a vy vypadáte jako blb. Ve hře, kde fakt, že vypadáte nenápadně, znamená poloviční úspěch, to vážně nebyl dobrý nápad.

Zkuste znovu!
ZPĚT NA STRANU 11

Řidičák

Umíte vůbec jezdit? Tak nám to dokažte nebo to zkuste ještě jednou.

Jak jste si vedli

0 – 30 Břídile!!!	**220 – 270** To je bomba
40 – 210 Dobrý	**280 – 370** Král lupičů



☐ **Hotovo 10 bodů**
Staveniště (Londýn)
Tuhle hromadu písku snadno najdete - je hned vedle výchozího bodu, nicméně tahle jízda není zrovna moc zábavná.



☐ **Hotovo! 20 bodů**
Skok ze střechy (Londýn)
Nachází se na stejném místě jako skok v parku (viz úkol za 40 bodů), skáčete pomocí rampy.



☐ **Hotovo! 30 bodů**
Stoka (Turín)
Stoky jsou klíčovou částí únikové cesty. A jak je najdete? Jeďte prostě na parkoviště.



☐ **Hotovo! 30 bodů**
Rampa na stadionu (Turín)
Na jihu Turína se nachází tahle skvělá úniková cesta, máte-li ale už poškozené auto, dopad by nemuselo ustát.



☐ **Hotovo! 40 bodů**
Skok v parku (Londýn)
Jeďte do toho nejjižnějšího parku poblíž budovy parlamentu a tam najdete tuhle rozkošnou rampičku.



☐ **Hotovo! 40 bodů**
Testovací okruh (Turín)
Další hezká italská záležitost, tentokrát v jižní části města. Kde přesně leží, snadno najdete na mapě.



☐ **Hotovo! 50 bodů**
Nákupní centrum (Turín)
Rozkošná odbočka, skvělá, když chcete setřást policajty. Vjezd je skrz nenápadné dveře ve zdi.



☐ **Hotovo! 50 bodů**
Skok s autobusem (Alpy)
Když to s autobusem pořádně rozfofrujete, možná se vám podaří propast bezpečně přeskočit.



☐ **Hotovo! 100 bodů**
Vítězství v závodě po smeťáku
Tohle je přesně ono, třešnička na dortu v našem testu. Tenhle červený bourák možná vypadá trochu použitě, ovšem nenechte se mýlit, je rychlý jak ďábel. V tomhle závodě máte šanci jen tehdy, podaří-li se vám získat nejnadupanější káry.

LONDÝN – S fízly za zády

Tady se z vás musí stát rodilý Londýňan, jinak nemáte šanci.



MISE 1

VELVYSLANCOVO AUTO

Když jedete zpět do města, číhají na vás po cestě fízlové, takže co nejrychleji zajeďte do garáže, projeďte kolem brány, dejte se první doleva, kolem další odbočky a hned tou následující zahněte znovu doleva. Tak se zbavíte policajtů a po zatočení doprava jste na konci mise.



MISE 2

SETKÁNÍ S FREDDYM

Prolétněte mezi dvěma stříbrnými budovami a kolem skladiště, které je poblíž. Nejezděte přes most, ale smažte to směrem na King's Cross a pak vyjeďte po schodech nahoru.





MISE 3

BACHA NA FÍZLY

Protože máte poliše nestále v patách, co nejrychleji sjeďte z hlavní silnice a dejte se úzkou silničkou směrem k nemocnici. Ale pozor, nepřibližujte se k parlamentu, nečekají tam na vás sice poslanci ani jiná nepříjemná havěť, ale další fízlové.



MISE 4

SPECIÁLNÍ DORUČENÍ

Vyjeďte z vězení a projeďte kolem staveniště. Pak zatočte vlevo a poté hned doprava, což je nejrychlejší cesta ke garážím. Na cestě zpět se dejte ulicí vlevo a potom klidnou uličkou, abyste se vyhnuli číhajícím policajtům.



Jako Superman

Tajemství, které se objeví v režimu volné jízdy - dětská klouzačka. Srovnáte si auto, najedete na ni a letíte jako Superman. Geniální!



Legenda

(2) Číslo mise

MISE 5

ŠIKOVNÝ BILL

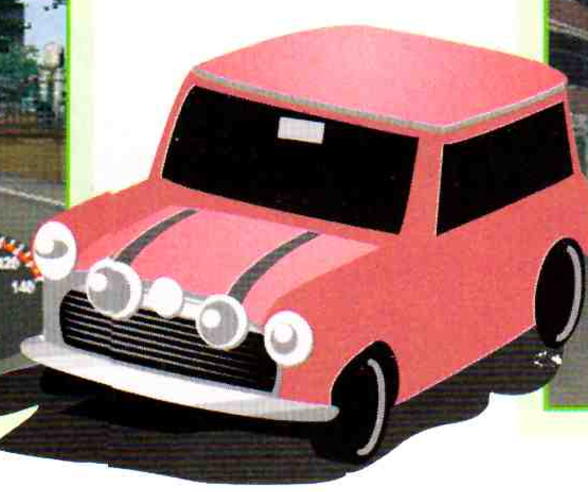
Bill jede po vytyčené trase vedoucí nalevo od vězení a dá se první doprava. Pravá ho baví, protože i v parku zahne prudce doprava a potom znovu doprava. Po několika metrech to střihne mezi dva autobusy doleva, projede vedlejší uličkou a na jejím konci zahne zase doprava. Jakmile vyjede na hlavní, zpomalí, a právě to je ta pravá chvíle začít do něj narážet.



Hop, hop

Chcete-li si to doopravdy užít, skočte v plné rychlosti z téhle střechy. Kamera začne působivě objíždět vaše auto a vy se na celou věc díváte zpomaleně. Fakt pecka!





MISE 6

KÁMOŠI Z KRIMINÁLU

Jakmile vylomíte dveře a naberete vězně, vyjeďte z vězení stejnou cestou, jakou jste přijeli a okamžitě se dejte doleva. Potom jeďte dál, držte se vpravo a projeďte zátarasy. Jeďte dál, na příští křižovatce se dejte doprava, objeďte kostel a nezpomalujte. Land Rover sice není kdovíjak rychlý, ale budete-li mít dostatek štěstí a pevné nervy, podaří se vám ujet.



MISE 8

JÍZDA VELKÉHO WILLIAMSE

Toto je poměrně riskantní cesta, ovšem nakonec není zas tak těžká, jak to vypadá - jenom musíte udělat vše pro to, aby autobus dojel na místo určené na mapě nepoškozen. Potíž je v tom, že není ani zdaleka tak obratný jako Mini a je třeba být po cestě hodně obezřetný. Zprvu jsou ulice celkem prázdné, takže musíte dávat pozor jen na auta vyjíždějící z vedlejších ulic. Je zde ale zádrhel v podobě velké šipky, která vás navádí na most - tudy nejezděte, protože autobus je na to příliš neohrabaný. Místo toho jeďte stále dál po hlavní až ke křižovatce, tam zatočte do tunelu a poté kolem nádraží. V tom případě ale musíte jet ještě opatrněji, protože na úzkých předměstských uličkách se všemi těmi zaparkovanými auty je strašně málo místa.



MISE 7

HONIČKA

Dave to švihá po hlavní ulici, pak to dvakrát vezme ostře doleva. Dávejte bacha, protože předtím, než bourák znovu dvakrát ohne doprava, se vás pokusí natlačit do autobusu. Po tomhle náročném začátku je to pak už pohodovější, jenom dávejte pozor na zábradlí, telefonní budky a lavičky v parku, protože Dave dělá všechno proto, abyste to do něčeho napralі. Až se dostanete přes most, dejte pozor na ostrou zatáčku doprava, poněvadž vprostřed silnice je přechod. Jakmile zvládnete tohle, stačí rychle zatočit doleva a měli byste být v pohodě.



TURÍN – Co takhle výlet do Turína?

V tomhle velkém městě se lehce ztratíte, takže mapa se fakt šikne.

MISE 9

JÍZDA PO TURÍNĚ

Jeďte po dálnici, mezi kužely a na prvním exitu dolů - tady na vás už čekají mafiáni. Ty setřesete tak, že vyjedete po schodech na náměstí. Další ulicí se dáte doleva a dostanete se na místo, odkud jste vyjeli, ale bez pronásledovatelů. Pokud po vás stále půjdou, celý proces opakujte.



MISE 10

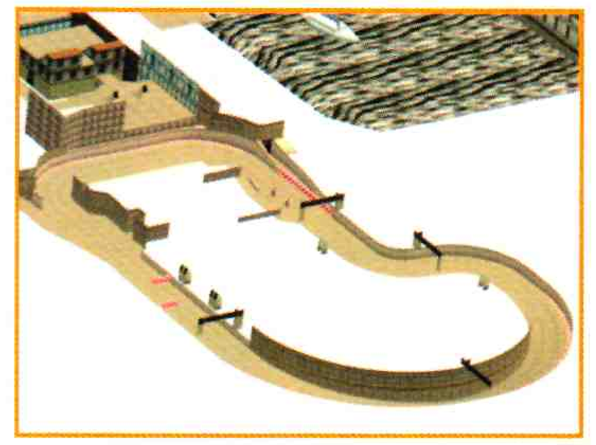
POSEDLÍ MAFIÁNI

Až dokončíte první část mise, vyhněte se mafiánům po bahenní rampě, s jejíž pomocí přeskočíte plot, dostanete se na hlavní silnici a šup zpět na letiště.











MISE 11

ŠÍLENÝ PROVOZ

Otočte to čelem vzad a držte se na hlavní silnici, zatočte až na čtvrté křižovatce. Tak se vyhnete policajtům a necháte si otevřenou cestu k parkovišti a elektrárně. Při útěku jeďte první ulicí doleva a hned další doprava. Abyste se dostali do bezpečí, použijte velkou rampu u stadionu.



MISE 12

KAMERY

Charlie sice chce, abyste sejmuli dvacet kamer, nicméně poblíž výchozího bodu je jich ve skutečnosti třicet. Všechny jsou označené na mapě nahoře, takže když budete mít náladu, můžete je vypnout skutečně všechny. Přišli jsme na to, že úplně nejrychlejší způsob je jet od startu přímo rovně až na úplný konec náměstí a potom zahnout doleva. Odtud jeďte rychle k řece a tam zatočte doleva - jenom na téhle cestě narazíte na osm kamer.





MISE 13

KONVOJ

Čas vás tlačí, takže neztrácejte cenné sekundy nějakým blbnutím s policajty. V praxi to znamená: držte se od nich dál po celou misi. Hned po startu levelu jeďte od sídla nalevo a pak dál přes kruhový objezd na dálnici. Hned z ní ale na prvním exitu zase sjeďte - takhle se dostanete k prvním bariérám. Nezkoušejte je ovšem projet, namísto toho zahněte hned první doleva, pak doprava a znovu doprava. Tak se dostanete znovu na svou trasu, ale hlavně před další blokádu. Tentokrát zahněte doleva až na konci ulice a policajty objeďte (myslíme samozřejmě v autě). Teď se už akorát stačí vymotat z dopravního chaosu, který jste ostatně zavinili především vy sami, a jet na náměstí - tím tato mise skončí.











Legenda

- 2 Číslo mise
- * Kamera

Jako Superman

Máte-li alespoň trochu všivé odvahy, můžete si v plné rychlosti zaskákat ze střechy na střechu. Ale pozor! Při těchto manévrech se zatáčí zatraceně těžko!



MISE 14

ÚNIK

Další případ situace, ve které musíte jet za vodičem, tentokrát to ovšem trvá nějakých šest minut. Nejprve sledujte druhé bílé Mini, protože to jede snadnější a přehlednější cestou - hlavně je tu míň skoků a odboček.

U ramp dávejte především pozor, jakou rychlostí na ně najíždí auto před vámi. Jinak je lepší moc neskákat, protože jakýkoli karambol vás zdrží a připraví o cenné sekundy, což nakonec může vážně ohrozit celou misi. Sečteno a podtrženo - jeďte opatrně a používejte brzdy!

Také mějte na paměti, že auto máte stále pod kontrolou, a to i ve střihaných scénách - všechny škody na autě půjdou na vrub vám. Dávejte proto pozor a nezmatkujte, když ztratíte vozy před sebou - šipky vás spolehlivě navedou.



ALPY – Obtížnost stoupá

Náročná a křivolaká cestička domů.

Legenda
2 Číslo mise
Balvany





MÍSTO SETKÁNÍ
Stačí dojet k těm týpkům na straně, zbytek obstará pěkná stříhaná scéna.

SKÁLY
Před padajícími kameny zpomalte, protože by vám mohly autobus pěkně rozbít.

MAFIE
Jeďte k divně zaparkovanému autu, uvolněte se a vychutnejte si scénu.

Hop, hop

Řiďte se naší radou - když pořádně sešlápnete plyn a pojedete v Alpách jak cvoci, skončí to jen špatně. Silnice jsou zde velmi úzké a plné ostrých zatáček, navíc vás časem čekají i padající kameny. Je lepší jet o něco pomaleji, precizně a opatrně. Bohatě se to vyplatí.





SKOK NA MOSTĚ
Autobus z toho nevyjde nejlíp, ale vypadá to dobře. Možná i ušetříte několik sekund, když pojedete opatrně.

ZKRATKA
Neušetříte tím mnoho času, ale pokud vás přitahují smrtelné skoky s autobusem, jděte do toho. Všechny problémy jdou ale na vaši hlavu.



MISE 15

ČERVENÁ, BÍLÁ A MODRÁ

Tenhle level je těžký, až z toho jde člověku hlava kolem - a není tu bohužel žádná zvláštní technika, kterou byste si mohli pomoci. Navíc nepotřebujete ani mapu, protože to celé je jedna rovná silnice. Jediným způsobem, jak dosáhnout úspěchu, je zkoušet to znovu a znovu.

Potíž je v tom, že všechna tři Mini musíte dostat na autobus, takže i když se vám podaří zvládnout jedna, ta ostatní dvě jsou pěkná fuška.

Misi začněte tím, že auta hezky srovnáte tak, aby byla přesně za autobusem a rampy používejte jako svého průvodce. Pak se snažte dostat tak blízko, aby se před vámi objevila obrovská pětka, a držte si tuto pozici, dokud na počítadle nenaběhne nula. Budete co nejrychleji mačkat křížek, abyste udrželi stejnou rychlost jako autobus a dostali se nahoru.

U dvou zbývajících aut je to mnohem těžší, protože autobus se začne motat ze strany na stranu a cesta je křivolaká. To znamená, že musíte přesně kopírovat jeho pohyb - nejlepší je počkat si na tunel nebo na most, kde musí jet dostatečně dlouhou dobu rovně.







MISE 16

K DOMOVU

Důkazy jsou zničeny, zlato je v bezpečí, policajti bezradně bloudí po Turíně, je vymalováno. Teď už zbývá akorát se vyhnout mafiánům a zlato bezpečně dostat za hranice.

Ani zde ale nemáte času nazbyt, navíc cesta je dost úzká, takže musíte být přesní a rychlí, abyste to všechno stihli včas. Nemůžete si dovolit to s autobusem někam naprat a pak couvat, protože na to prostě není čas.

Autobus je navíc pomalý a těžkopádný, takže se snažte co nejlépe používat brzdy, abyste ztratili co nejmíň času. Vždycky na ně několikrát klepněte před esíčky v tunelu, jinak ztratíte správnou stopu a budete muset couvat. Stejně tak když se na vás začne řítit kamení - je lepší hupsnout na brzdy než riskovat, že vás balvan trefí nebo že se mu pokusíte vyhnout a zřítíte se ze srázu. Tak jako tak, dávejte jen bacha, abyste s autobusem něco neudělali. Nehledejte ani žádné zkratky, je to zbytečné, protože tu je jen jedna a na ní musíte skákat!







Pekelný disk

△ HRATELNÁ DEMA ○ VIDEA ⊗ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!



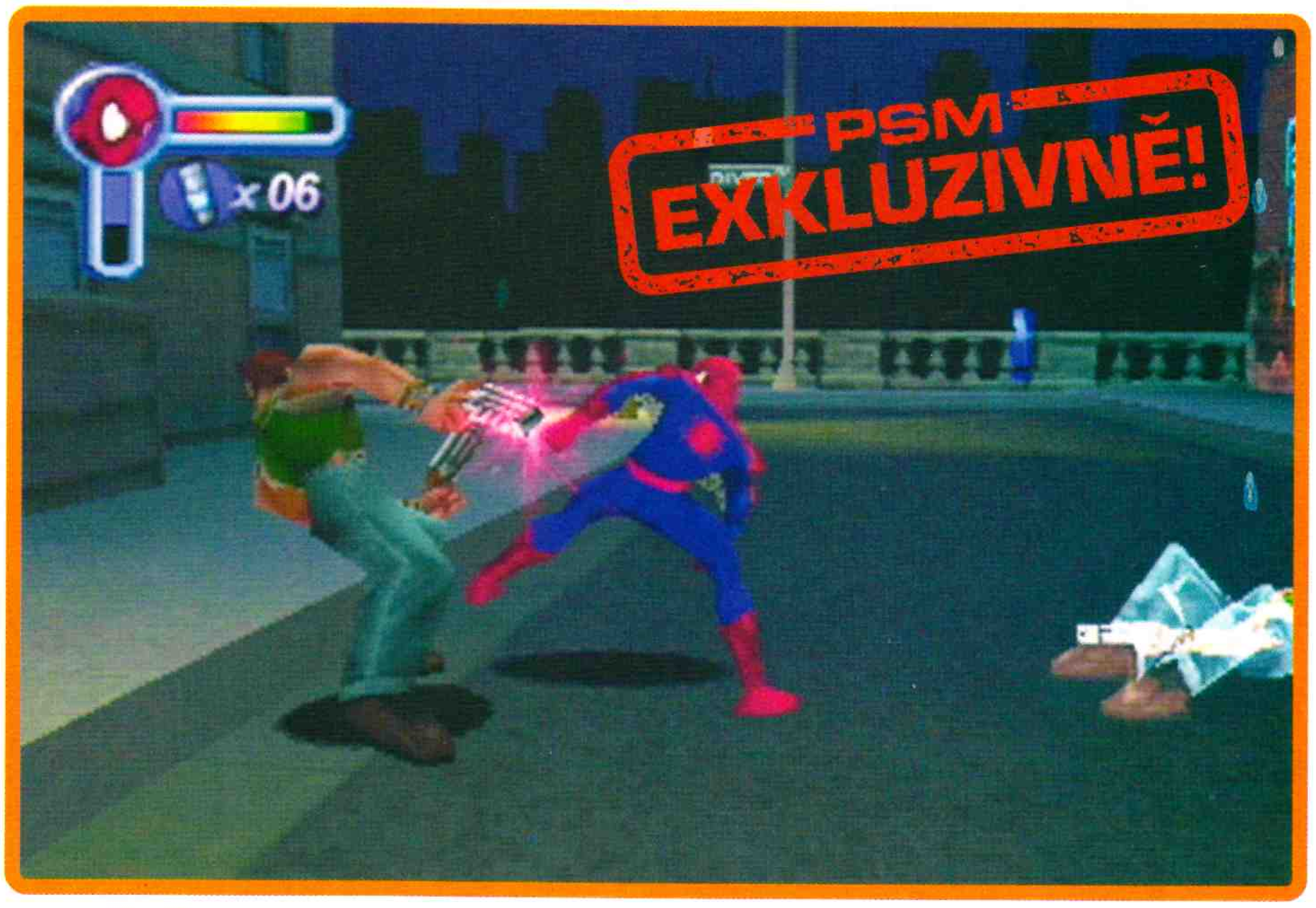
Vítejte na dalším disku plném bombastických demíček! Tento měsíc máte opravdu štěstí, protože zde pro vás máme hned 19 hratelných kousků, z nichž 11 jsou prakticky plné hry. Začínáme s *X-Men: Mutant Academy 2* a *Spider-Man 2: Enter Electro* od Activision. Poté můžete okusit disneyovskou adventuru *Atlantis* a několik klasických kousků: *Wipeout 3*, *Tekken 3* a *Coolboarders 2*. Kromě toho na vás čekají ještě *Aladdin* a *FIFA 2002*. A kdyby vám ani toto nestačilo, můžete si pochutnat na nových lahůdkách Yaroze. A samozřejmě taky zasoutěžit o naše ceny.

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do svého PlayStationu a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzolu restartovat.

Disko-léčba

Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu Oficiální Český PlayStation Magazín, Omega Publishing, Bubenské nábřeží 306, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme, a pokud je skutečně vadný, zašleme vám obratem jiný.



Spider-Man 2: Enter Electro

HRAJTE! Je na čase, aby náš chytrý a mrštný superhrdina napravil příkoří světa. **Nalistujte stranu 70** a nandejte jim to!

Liga mistrů

SOUTĚŽTE!



Rozšířený seznam nejlepších pařanů ve světě PlayStation - jste tam i vy? **Na straně 80**

Vyhrajte hry

VYHRAJTE!



Výjimečným výkonům se dostane odměny, zde ve formě hry a úchvatného certifikátu.

OTOČTE LIST, NA DRUHÉ STRANĚ VÁS ČEKÁ ŽHAVÁ AKCE!

LEZ!



Nejede výtah? Výškové budovy jsou pro Spideyho lepkavá chodidla jako chodník. Měl by si asi vyměnit ponožky.

ZHOUPNI SE!



Triky s lanem: Pomocí lana se Spidey pohybuje nejrychleji. Ujistěte se ale vždy raději, že je k čemu vaši síť přichytit.

PADEJ!



Těžké pády: Méně zbrklosti znamená více rychlosti. Budete-li po střechách pobíhat neuváženě, brzy si rozbijete nos.

HRAJTE! **„Dělejte vše, co dělá pavouk - tedy kromě požírání much a lezení lidem v noci do pusy."**

Spider-Man 2: Enter Electro

Oficiální Top Demo!

FAKTA ŽÁNR **AKČNÍ ADVENTURA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **ACTIVISION** ● PSM SKÓRE **9/10, *PSM43*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **PĚT VELKÝCH NEPŘÁTEL, VÍCE NEŽ 30 LEVELŮ**

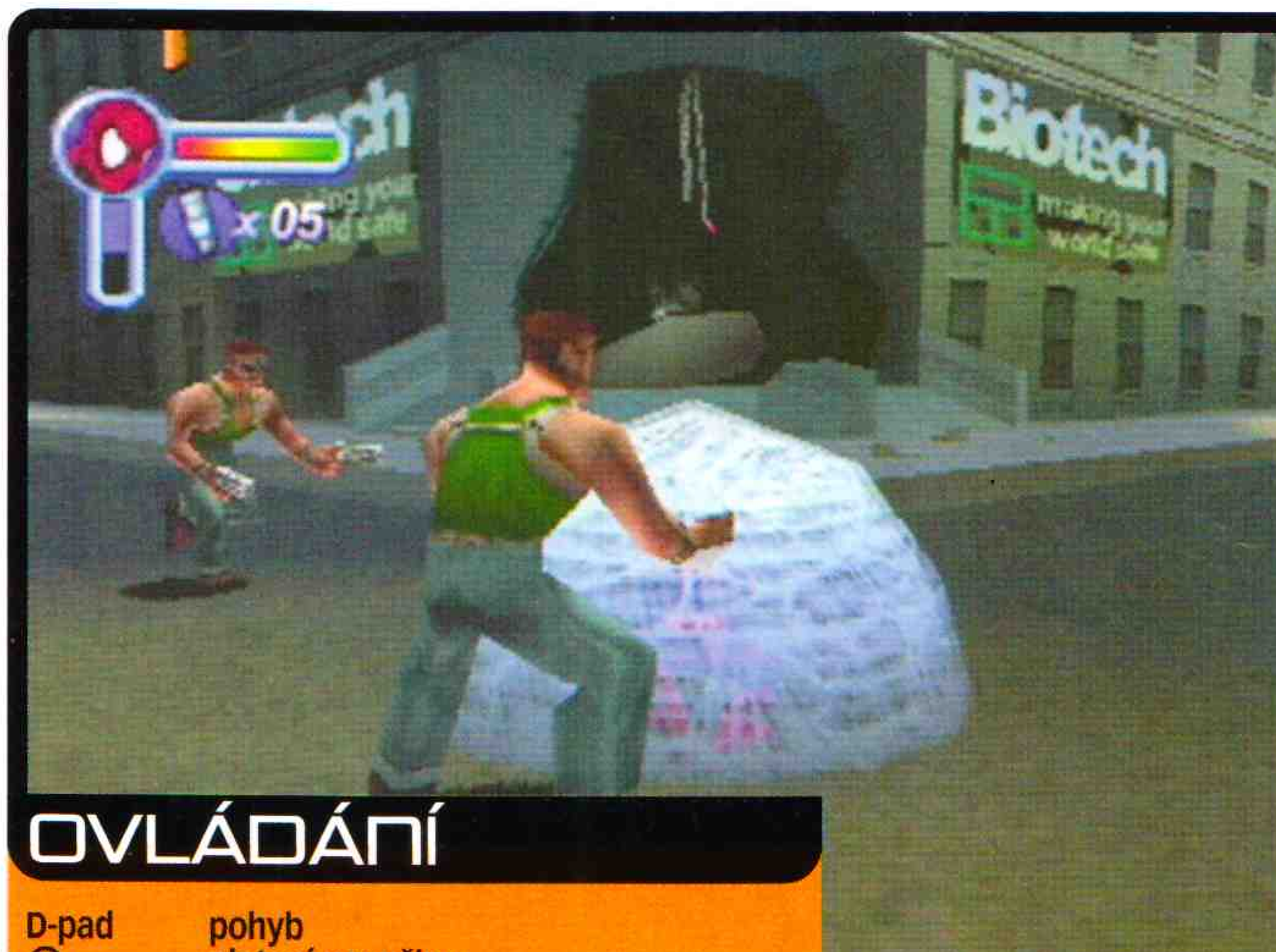
Vstupte

CO UVÍZNE V SÍTI

Ve dne jste Peter Parker, uznávaný fotograf deníku *Daily Bugle,* v noci na sebe natáhnete červeno-modrý kostýmek a stává se z vás... klaun Koko, bavič dětí, plat 25 babek na hodinu, k mání pro svatby, párty, obřady. Pak se vrátíte domů, navlečete si na sebe jiný model a rázem je z vás... úžasný Spider-Man.

Tato noc vypadá jako každá jiná - hlídka na střeše, setkání s kolegou superhrdinou jménem Beast, několik pobudů, kterým je potřeba vysvětlit základy slušného chování. No jo, jenže pak se to všechno najednou rozjede...

V našem exkluzivním spidermanovském demu se před vámi otevřou čtyři obrovské části města, kde si můžete zaskotačit, přičemž vše začíná se zaučovací lekcí, kde se vás Beast zasvětí do tajů vašich super schopností. Po lekci skákání po střechách mrakodrapů se snesete na ulici, kde si musíte nějak poradit s pumou v autě, uhasit požár v kavárně a zlikvidovat pouliční ozbrojený gang. Vzápětí přichází zpráva, že se do města vrátil Shocker, a tak musí milý Spidey vyrazit do své první akce, aby se dostal do lotrovy skrýše, zlikvidoval jeho těžce ozbrojené pochopy a vyvinul vskutku nadlidské úsilí nutné k zneškodnění mocného Shockera dříve, než vybuchne jeho pekelná nálož. Myslíte, že na to stačíte? ●





Pavučina plná intrik: Tihle vagabondi v zelených vestách jsou rozhodnuti na Spider-Manově cestě do Shockerova skladiště položit své přihlouplé životy.

OVLÁDÁNÍ

D-pad	pohyb
△	pletení pavučiny
□	úder
○	kop
×	výskok
drž L1	rozhlédnout se/ režim zaměřování pavučiny
L2	auto-míření (opakovaným stisknutím budete procházet přes cíle poblíž)
R1	pavučinu na strop (nebo hladké, rovné plochy)
R2	hodit síť

□ + △ nebo ○ + △ popadnout (potom stiskněte □ pro úder nebo ○ pro vrh)

PAVUČINOVÉ POHYBY

△ + ←	pavučinový štít (× pro vybuchnutí)
△ + ↑	odpálit pavučinový projektil
△ + ↓	škubnutí pavučinou
△ + →	pavučinové pěsti



ZÓNA PROZRAZENÍ

KLÍČEM K TOMUTO ÚKOLU JE RYCHLOST, ZDE JE NĚKOLIK ZPŮSOBŮ, JAK UŠETŘIT ASPOŇ PÁR SEKUND.



MÍSTO BOJE VEZMĚTE NOHY NA RAMENA

Nejsnazší způsob, jak ušetřit čas, je prostý. Neporážejte každého gaunera - ty, kteří nemají konkrétní význam pro misi, můžete klidně obejít. Zbabělé, ale rychlé.



LIDSKÝ ŠTÍT

Pokud na vás zaútočí více nepřátel, použijte na ochranu pavučinový štít (Ⓐ+←). Až vaši pavučinovou kamufláž obstoupí záporňáci, stiskněte ⊗ , Spider-Man vyletí jako raketa a zraní všechny kolem.



SKOK VPŘED

Zkuste místo běhu skočit dopředu. Možná to je rychlejší jen o fousek, ale znáte to - korunka ke korunce a nastřádáš si na autíčko. Skákání taky oceníte při ústupu, ve skoku se jim bude do vás hůře trefovat.



HOĎTE SI MAŠLI

Když se Spider-Man zhoupne vzduchem, dokáže v okamžiku překonat velké vzdálenosti. Právě to je nejrychlejší cesta k vítězství. Buďte opatrní a šetřte tekutinami, jinak vás na konci chytí.



CHYTRÉ KRABIČKY

Shockerovy útoky tlakovou vlnou bolí jak čert. On má navíc tuhý kořínek. Střílejte tedy na lana, která drží bedny zavěšené nad skladištěm, když bude stát pod nimi.

Šikovné tipy

Jak zlikvidovat bomby a bojovat s ohněm - lekce 1



STARÁ RACHOTINA

Jakmile projdete úvodní lekcí, kterou vám dává Beast, hned se ocitnete tváří v tvář několika potenciálně výbušným situacím. Když sejmete dva gaunery stojící poblíž auta, vybuchne v autě nálož a ono začne hořet. Vaším úkolem je auto uhasit dřív, než samo vybuchne.



RYCHLESCHNOUCÍ PEČEŤ NA DVEŘE

Podívejte se zblízka a uvidíte, že dveřmi auta probleskují plameny. Vystřelte na dveře pavučinový projektil (Ⓐ + ↑) a auto rychle přeskočte. Jakmile dopadnete, vystřelte i na další dveře. Ani se nesnažte mířit, trvá to moc dlouho.



USMAŽENÁ KAVÁRNA

Až se přiblížíte ke kavárně, vybuchne na ulici další bomba. Nicméně ještě dřív, než se můžete vrhnout na plameny, musíte sejmout dva gaunery. Hodně vám tu ušetří čas stará dobrá taktika s pavučinovým štítem.



PROBLÉMY S VODOU

Vidíte ten hydrant přímo naproti kavárně? Přejděte do režimu pavučinového míření (stiskněte a podržte ◫) a pohybujte zaměřovačem po hydrantu, dokud se neobjeví žlutý zaměřovač. Potom pomocí škubnutí pavučinou (Ⓐ + ↓) vypusťte vodu.

TOP TIP **PĚSTI A PAVUČINA:** Prohráváte v souboji na pěsti? Chcete-li dodat svým úderům ráznost, stiskněte ← a Ⓐ - tím aktivujete pavučinové pěsti.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, sežerte šampiona, nemá žádnou sílu.



Plameny: Sežer si to, ty žlutobřichatej žháři.

● ÚKOL

Demo *Spider-Man 2* je pořádně velké, ale jak rychle dokážete Shockera porazit? Pošlete nám své nejlepší časy, za jak dlouho jste se dostali z tréninkové střechy až k poražení Shockera.

● DŮKAZ

Nahrajte svůj nejlepší pokus na videokazetu a pošlete nám ho. Na kazetu napište dosažený čas, abychom mohli snadno rozlišit hrdiny a nuly.

● CENA

Zarámovaný certifikát osvědčující vaše pavučinotvorné schopnosti - a jako další test pro vaši superhrdinnou povahu se vám dostane plné verze hry.



ŠAMPION PSM
Osminohý Lee Hall dohrál demo za 15 minut a 50 sekund, čímž spasil svět.

HRAJTE! **„Čistá retro bojovka, našlapaná k prasknutí buchary."**

Top Demo!

X-Men: Mutant Academy 2

FAKTA ŽÁNR **BOJOVKA** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **ACTIVISION** • PSM SKÓRE **8/10, *PSM43*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **16 HRATELNÝCH POSTAV A PROSTŘEDÍ**

Vstupte

SUPER SÍLY - BRILANTNÍ HRA

Máme-li být upřímní, pak musíme říct, že zpočátku moc dobrá nebyla. Vlastně vůbec ne. Jenže uběhlo trochu vody a *X-Men: Mutant Academy* je zpět na scéně, a to s novými postavami, novými chvaty i novými prostředími. A dobrá zpráva zní: tentokrát je to pecka (*PSM43*, 8/10).

V našem x-menovském demu si můžete vyzkoušet, jak se hraje v roli takového Magnera, Cyclopse nebo Nightcrawlera a jak se z vás může stát třídový rváč.

Ale pozor, tohle je něco na způsob bojovky ze staré školy, tzn. bez všech těch 3D sarapatiček à la *Tekken*. V *X-Men: Mutant Academy 2* se prostě musíte otáčet a bojovat, jinak vás dostanou a je po vás. A taky nezapomínejte, že tihle super nadupaní bojovníci disponují nadlidskými silami, proto se je snažte co nejvíce využít, a to tak, že budete pohyby na D-padu kombinovat se základními chvaty a dostane se vám různých reakcí. Hezky si to užijte! •

OVLÁDÁNÍ

←, →	pohyb doleva/doprava
↑ + →, ↑ + ←	výskok
⊗	kop doleva
◎	kop doprava
▣	úder doleva
△	úder doprava
▣ + ⊗	uchopit

Nářez ve sklepě: Drsný Magneto a zručný Nightcrawler si dávají do těla v jedné z šesti úplně nových arén.





Plyny ven: Souboj mezi konkurujícími si hrdiny dostal nový rozměr, když Mystique našila Cyclopse laserovou brokovnicí přímo do vany.

ZÓNA PROZRAZENÍ

NÁŠ SUPER PLÁN, JAK VYŘÍDIT ZLÉ LIDI



BACHA NA CHVATY

Hned na začátku se naučíte tři chvaty, jimž si protivníka podmaníte. Naučte se je, vypilujte je a pak je používejte!



PSM VÝZVA

Hrajte demo, slízněte ještěrku...



Síla ohně: Cyclops a ohnivá smršť.

• ÚKOL

Jednoduchý - vyhrajte jedno kolo s co největší časovou rezervou. Můžete si k tomu vybrat jakoukoli ze čtyř dostupných postav, tak si je vyzkoušejte a uvidíte, která vám nejlépe padne.

• DŮKAZ

Videozáznam vítězného zápasu anebo fotku, kde bude vítězný úder jasně vidět čas.

• CENA

Dostanete hru pro PS1 a roztomilý certifikát, jímž můžete udělat dojem na babičku.

ŠAMPION PSM

Drsňák Lee Hall své protivníky zlikvidoval s rezervou 78 sekund.



Klasika

HRAJTE! „Další graficky úžasná adventura z Disneyho ateliérů."

Disney's Atlantis: The Lost Empire

FAKTA ŽÁNR **AKČNÍ ADVENTURA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **6/10, *PSM44*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **ŠEST HRATELNÝCH POSTAV, TUNY FILMOVÝCH KLIPŮ**

HRAJTE!

KROKY K ÚSPĚCHU

Tady se vám nabízí další skvělá šance okusit zcela nový titul a vlastníma rukama si jej osahat. Nicméně nezapomeňte se ozvat a dát nám vědět, co si o tom myslíte. Co tu vlastně máme? Je to kus úrovně, v níž jste Milo Thatch, hlavní postava ze stejnojmenné disneyovky.

V samotné adventuře máte za úkol hledat legendární zmizelé město. V tomto demu můžete prozkoumávat jeden ohnivý level, v němž mezi vámi a klíčem k zázračné bráně leží plno vratkých plošin. Chcete-li uspět, budete potřebovat hodně rychlé a obratné ruce.

Doporučujeme vám rovněž vyzkoušet úchvatný zaměřovací režim v perspektivě první osoby - ostatně nevyhnete se mu, neboť po cestě musíte pár gaunerů sejmout. Ale pozor! Náš úkol je plně o rychlosti - musíte najít nejrychlejší cestu, po níž dokvapíte až na konec dema. Hodně štěstí! ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Směr
⊗	Výskok
⊡	Úder
◎	Hod bumerangem
⊛	Použít předmět
L1	Skrčit se
L2/R2	Otočit kameru
R1	Zamíření z první osoby
SELECT	Menu
START	Pauza



Křest ohněm: Náš hrdina s platfusem přeskakuje oheň a skáče odvážně z plošiny na plošinu, přičemž zjišťuje, že tenhle level je taková minutka na lávovém grilu.

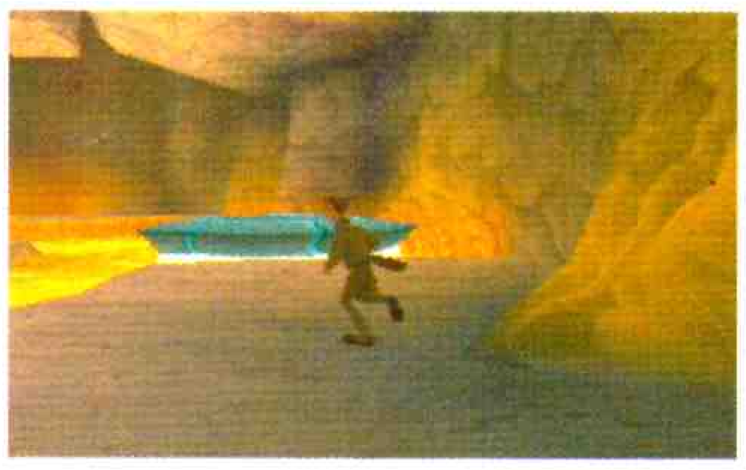




Oko pro hádanku: Hrajete v roli Milo Thatche a vaším úkolem je dovést skupinu výzkumníků k legendární Atlantidě. V našem demu se dostanete přímo do žáru dění, a to do obtížné plošinovkové úrovně, kde se musíte vyhýbat potokům lávy.

ZÓNA PROZRAZENÍ

PÁR ŠIKOVNÝCH TIPŮ, JAK ZASTAVIT LÁVU



KOUKEJTE NA TV

Dolními ramenními tlačítky můžete otáčet kamerou. Díky tomu si budete moci kroky lépe naplánovat.



DEJTE SI PAUZU

V honu za slávou musíte level proběhnout bez zastávky. V bodech, kde můžete uložit svou pozici jsou, jakési boxy.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, zapalte šampiona.



Bezpečně a jistě: Milo stojí na cílovém kvádru.

● ÚKOL

Tentokrát docela jednoduchý, i když budete potřebovat trochu cviku, než to úplně zvládnete. Naučte se cestu zpaměti a pak už pracujte na rychlosti. Úkolem je dostat se k tomuto kvádru a vylézt na něj v co nejrychlejším čase.

● DŮKAZ

Videodůkaz s dosaženým časem jasně označeným na videokazetě. Přetočte prosím kazetu na začátek a začněte nahrávat okamžitě.

● CENA

Hra zadarmo plus certifikát o vaší velikosti. Ale ze všeho nejlepší, vaše jméno se dostane do našeho časopisu.

ŠAMPION PSM

Náš šampion Lee Hall na kvádr vyskočil za 58 sekund.



HRAJTE! **„Okuste, jaké je to závodit za doprovodu hlasité hudby v nejlepší futuristické závodní hře na světě."**

Wipeout 3

Oficiální Klasika

FAKTA ŽÁNR **ARKÁDOVÁ ZÁVODNÍ HRA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **9/10, *PSM19*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **OSM TRATÍ A TÝMŮ, ČTYŘI REŽIMY, ROZDĚLENÍ OBRAZOVKY**

HRAJTE!

DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO

Toto je Wipeout, kde všechno klape. Dávnou minulostí jsou příliš úzké tratě první verze, stejně jako občasné problémy s grafikou. Ty nyní nahradil vysoce inteligentní design okruhů s velice decentní křivkou obtížnosti, perfektně vyladěnou AI a fantastickým režimem pro dva hráče na rozdělené obrazovce. Nicméně skvělá vizuální stránka a dunící soundtrack i nadále zůstaly charakteristickými známkami.

Toto prodloužené demo vám dává příležitost závodit proti 11 dalším pilotům - dokonce tu je i jedna extra loď, k níž si můžete probojovat cestu. Ale nemůžete jezdit úplně, jak se vám chce. Je tu jistá linie, stopa, kterou se musíte naučit, stejně jako to, jak nejlépe projíždět úzké a ostré zatáčky. Jaká že je ta nejlepší stopa, to, milí přátelé, necháme na vás. Najděte si ji sami. ●

OVLÁDÁNÍ

D-Pad	Směr pohybu
⊗	Plyn
◎	Palba zbraní
▣	Odhodit zbraň
△	Změnit úhel pohledu
L1	Pohled dozadu
L2	Levá vzdušná brzda
R1	Maximální zrychlení
R2	Pravá vzdušná brzda



Stopa: Když se necháte zavřít uvnitř, je to samá potíž, tak se pořádně naučte trať a jezděte co nejlepší stopou.



Až po tobě, kámo: Zdá se, že někteří lidé vůbec nemají pochopení pro pokus o nový rekord. Žluté nebezpečí je přesně tam, kde chceme být my.

Osmažte to: Pokud se chcete dostat pod dvě minuty jako náš šampion, musíte sebrat všechny power-upy.

ZÓNA PROZRAZENÍ

RAČTE VZLÉTNOUT





DO TOHO! DO TOHO!
Chcete-li závod vyhrát, je základem dobře odstartovat. Takže až budete číhat na startovacím roštu, žhavte plyn naplno a stejně tak maximální zrychlení, abyste z bloků doslova vystřelili. Ale pozor na první zatáčku.

PSM VÝZVA Vytřete s šampionem podlahu...



Dostaňte se dopředu a vyhrajte o velmi dlouhý nos.

● ÚKOL

Na začátku dema dostanete loď a právě s ní musíte závod vyhrát (nikoli s tím dělem, k němuž se dostanete později), a to v nejrychlejším možném čase, který nám pošlete. Rada: zbraně šetřete na nejkratší vzdálenost, to kvůli přesnosti.

● DŮKAZ

Celý závod nahrajte na video. Čas poznamenejte na kazetu, jinak se tím ani nebudeme zabývat!

● CENA

Certifikát osvědčující vaše skvělé vítězství - a taky hra do vaší sbírky.

ŠAMPION PSM
Lee „Raketa" Hall protal pásku v čase 1 minuta 54,68 sekund.



HRAJTE! **„Alpské šílenství ve zběsilém tempu a s odvážnými triky."**

Coolboarders 2

FAKTA ŽÁNR **EXTRÉMNÍ SPORTY** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **8/10, *PSM1*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **PĚT REŽIMŮ, SPOUSTU TRATÍ**

LEDOVÍ VALEČNÍCI

Než nastoupil na trůn *Tony Hawk,* vládla pevnou rukou extrémním sportům *Coolboarders* - a tato dynastie trvala čtyři generace skvěle uhozeného závodění. Nuže, toto je druhý díl a v našem demu si můžete krátce vyzkoušet jízdu ve volném režimu, kde můžete různě experimentovat s několika závodníky a různými snowboardy. Po každém nahrání hry dostanete instrukce k novému triku, tak jej vyzkoušejte, ať vidíte, co všechno tu lze provádět. Zjistíte, že kolize jsou ve hře parádně promakané, a tak se raději držte od stromů a překážek. Stejně tak se snažte být co nejméně ve vzduchu - tedy pokud usilujete o to zvítězit v naší soutěži. Tak do toho a žádné kompromisy! ●

OVLÁDÁNÍ

←/→	**Doleva/doprava**
↑	**Naklonit se dopředu**
↓	**Přikrčit se**
⊗	**Výskok**
△	**Změnit úhel pohledu**
□	**Zpomalit**
L1	**Přehodit postoj**
D-pad + R1, R2, L1 nebo L2	**Trik**

ZÓNA PROZRAZENÍ

ROZJEĎTE TO A PŘIPRAVTE SE NA EXHIBICI...



TRIKY VE SKOKU

Až se pořítíte dolů, co nejvíce se přikrčte kvůli zrychlení a při skoku z rampy mějte stisknuté tlačítko pro směr - tak se ve skoku dostanete do backflipu, který můžete kombinovat s jinými triky a dosahovat skutečně úžasných bodových zisků.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, pohřběte šampiona

● ÚKOL

Je to o rychlosti, jízda na čas. Jednoduše dohrajte level s co největší časovou rezervou. Kdo bude dole nejrychleji, ten vítězí. Nikdo nemůže říct, že by to nebylo férové.

ŠAMPION PSM



Děsivý Lee Hall proletěl trať s rezervou 18 sekund.



Bílo, bílo: Pro tohoto týpka to nevypadá moc nadějně.

● DŮKAZ

Pořiďte fotku nebo videozáznam výsledné obrazovky, kde je zaznamenán váš čas a váš závodník v klidu.

● CENA

Dostanete certifikát, že jste machr - a samozřejmě taky hru... a plastiku vaší tváře na tomto čestném místě.

HRAJTE! **„Mistr všech bojovek hodil ostatním ocelovou rukavici."**

Tekken 3

FAKTA ŽÁNR **BOJOVKA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **10/10, *PSM6*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **CHVATY, KOMBA A PANDU**

PĚST PLNÁ ZÁBAVY

Toto je už třetí díl Krále železné pěsti. Sešli se tu ti největší drsňáci z celého světa, aby si to tu rozdali na férovku. Nakonec může zůstat stát na nohou jen jediný. I po třech letech zůstává *Tekken 3* nejlepší bojovkou na světě, a to navzdory kvalitním titulům typu *X-Men Mutant Academy* (viz str. 72). V tomto demu musíte hrát buď v roli malé Ling Xiaoyu, nebo odredovaného Eddyho Gordo. Xiaoyu (bojující pro peníze potřebné na stavbu zábavního parku) je možná malinkatá a je jí teprve 16, ovšem zase má k dispozici skutečně super chvaty (viz Zóna prozrazení). Oproti tomu Eddy (toužící pomstít smrt svého otce) je komplikovanější, hodně po aréně poskakuje, ale ránu má taky děsivou. ●

OVLÁDÁNÍ

□	**Levačka**
△	**Pravačka**
⊗	**Kop levačkou**
◎	**Kop pravačkou**
→→	**Výpad dopředu**
←←	**Ústup dozadu**
→→→	**Sprint**
□, △, ⊗, ◎	**Supervýpad**

ZÓNA PROZRAZENÍ

ZBĚSILÁ KOMBA...



EDDY

↑, ⊗, ◎	Ohnivý kop
⊗, ◎	Klouzavý kop
→, ◎	Samba
→, □, △, ◎	Stojka

XIAOYU

→, ⊗	Boční kop
↙, □	Dobytá květinka
↓, □	Pleskající křídla
drž ←, □, ⊗	Prolomení komba

PSM VÝZVA

Hrajte demo, znemožněte šampiona

● ÚKOL

Můžete si vybrat buď Eddyho, nebo Xiaoyu (Eddy je nejlepší) a porazit jakéhokoli protivníka, na něhož narazíte, a to v co nejlepším čase ze tří možných pokusů. Nejrychlejší bojovník vyhrává.

ŠAMPION PSM



Nick Ellis nasadil nikoli nepřekonatelný čas 20,92 sekundy.



Zkuste našeho Nicka trumfnout!

● DŮKAZ

Vyfoťte závěrečnou obrazovku s dosaženým časem zobrazeným v levém horním rohu.

● CENA

Obdržíte oficiální certifikát o svých bojových schopnostech a jako malý bonus disk se hrou.

Net Yaroze Speciál

Vstupte

ZKUSTE NĚCO DOMÁCÍHO

Sony kdysi dávno vydalo zvláštní verzi Net Yaroze PlayStation, díky níž si může každý její majitel vytvářet vlastní hry. Na tomto disku vám představujeme 11 nejlepších podomácku vyrobených kousků - většinu z nich jste jinde neměli možnost vidět. Je tu úplně všechno, od adventur až po puzzle hry. Abychom otestovali vaše schopnosti, připravili jsme pro vás tři úkoly. Když se vám je podaří splnit, máte dalších osm her na otestování. To jsme na vás hodní, co? ●



ADVENTURE GAME
Ambiciózní 3D adventura od Roberta Swana vám předkládá celé království.



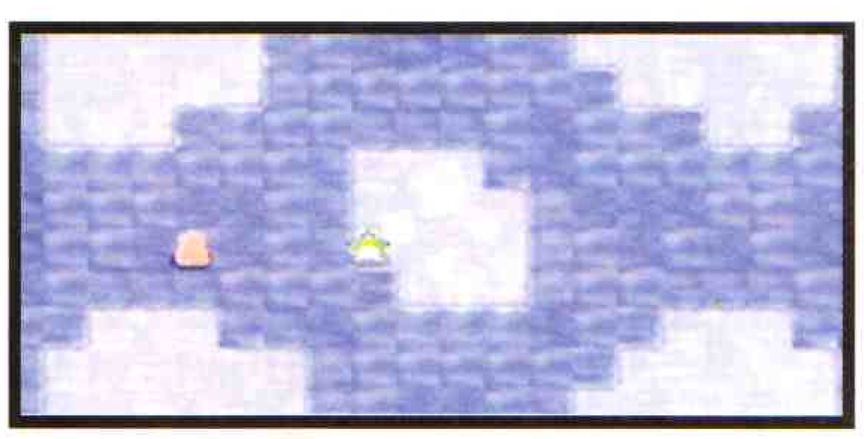
BLOCKZ
Musíte spojovat kostky, ony pak zmizí. Ne, to není *Tetris*...



OPERA OF DESTRUCTION
V téhle příhodně pojmenované střílečce si můžete hrát s autíčky i letadly.



PANDORA'S BOX
Na tlakové destičky musíte pokládat kostky, a tak uprchnout z bludiště.



SNOWBALL FIGHT
Sbírejte sníh, udělejte z něj kouli a tu hoďte po tučňákovi. Žlutý sníh nejezte!



SURF GAME
Dovádění s vodním skútrem na vlnách jak hory. Cákejte dle libosti.



TECHNICAL DEMO
Poněkud suchý titul, ale nekompromisní hra. Střílečka ve stylu osmdesátých let.



YAROZE RALLY
Kanadská odnož automobilových simulátorů. Snažte se ostatní natlačit se do zdi.

HRAJTE! **„Tahle rozprašovačka má za sebou celkem solidní historii."**

Pssst

FAKTA ŽÁNR **ARKÁDA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VÝROBCI **STEVE KNOCK & GARY GOULD** ● PSM SKÓRE **NEHODNOCENO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **JE CELÁ NA TOMHLE DISKU!**

NEOBTĚŽUJ, BROUKU

No dobrá, pěstovat květiny nezní zrovna nejlepší nápad na hru, ovšem tohle malinkaté arkádové číslo má za sebou určitou historii. Je to totiž klon legendární sinclairovské klasiky *Pssst*, zrozené v dílně neméně legendárních Ultimate Play The Game, z nichž se později pod jménem Rare stali špičkoví vývojáři pro Nintendo.

Yarozeoví programátoři Steve Knock a Gary Gould vyrobili tuto poctu, přičemž se jim podařilo převést původní hratelnost na novou platformu. Jste robot-zahradník, který musí ochraňovat své květiny před brouky, červy a dalšími potvorami. Máte k dispozici celý arzenál sprejů, který budete hodně často využívat.

Hrát *Pssst* je nad očekávání zábavné, protože musíte odhadnout, který brouk se dostane ke kytce jako první a podle toho zvolit náležitý pesticid.

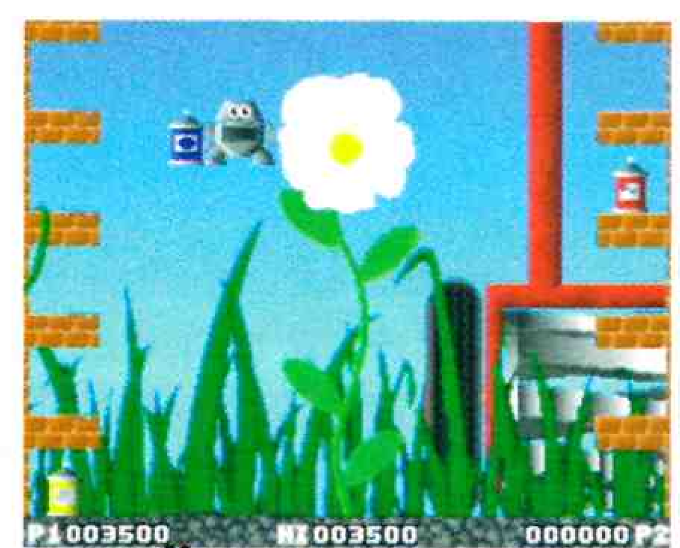
Hra je samozřejmě o nejvyšším skóre. A to je také náš úkol. ●

OVLÁDÁNÍ

⊗	Sprej
D-pad	Směr

ZÓNA PROZRAZENÍ

STAREJTE SE O KVĚTINKY



STAŇTE SE PLÁCAČKOU
Obecné pravidlo zní: snažte se držet uprostřed obrazovky, neboť tak se vám bude snadněji reagovat na útoky z obou stran. Chcete-li svým kytkám pomoci v růstu, sbírejte různé bonusy, zvláštní předměty - plácačky na mouchy, hnojivo, vše, co se objeví mezi plechovkami se spreji.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, postříkejte šéfa

● ÚKOL
***Pssst* je celá o honbě za body. Nové obrazovky dodávají hře rozmanitost, ale nám jde jen o skóre. To bude vyšší, čím více bonusů nasbíráte.**



ŠAMPION PSM
Richard „Mravenečník" Keith udělal 7 670 bodů.



Brouku, odpal: Samy si o to řekly, potvory.

● DŮKAZ
Nejlepší dosažený výsledek vyfoťte nebo nahrajte na video. Musí být vidět dosažené skóre v dolní části obrazovky.

● CENA
Nejlepší zahradník dostane hru pro PS1 a taky certifikát, že to s brouky prostě umí.

HRAJTE! „Vedle *Bust-A-Move* nejlepší arkádový puzzler."

Superbub

FAKTA ŽÁNR **PUZZLER** ● DATUM VYDÁNÍ **TEĎ** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **NEHODNOCENO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **MÓD PRO DVA HRÁČE - HLAVA VEDLE HLAVY**

ÚŽASNÉ

Arkádové puzzlery po nás házely kostky, bubliny a cihly už od dob starého *Tetrisu. Superbub Contest*, jedna z nejlepších Yaroze her, dala tomuto zaběhlému klišé nový rozměr. Tento chytrý puzzler, jenž je dílem Alexe Herberta, je úžasný jak v režimu pro jednoho, tak dva hráče a spočívá v tom, že se před vámi hromadí kruhovité věci, které zmizí jen tehdy, když je trefíte zvláštními kruhy.

No tak, vždyť je to puzzler, a ty přece žádný smysl dávat nemusejí. Jenže vždycky hrajete proti někomu, buď proti kámošovi nebo počítači. Bojuje se ve stylu důvěrně známém z *Bust-A-Move*, takže za každý kruh, který se vám podaří vymazat, přibude jeden na hromádku vašeho soupeře. Prohrává ten, komu se jako první naplní obrazovka.

Nuže, jak daleko se dokážete dostat a jak dobře si povedete? Mrkněte, co jsme pro vás připravili za úkol. ●

OVLÁDÁNÍ

⊗	Hodit kruh
D-pad	Pohyb
⊡	Rotace doleva
◎	Rotace doleva

ZÓNA PROZRAZENÍ

KVADRATURA KRUHU



BAREVNÉ KÓDOVÁNÍ

Klíčem je vytvářet dlouhé řetězce kruhů stejné barvy, které po svém zmizení spustí na vašeho protivníka doslova nezastavitelný příval. Ale je tu ještě jeden způsob, totiž získat párek malých, bílých kroužků s barevnými kapkami. Tyto kroužky odstraní všechny kruhy první barvy, kterou trefí. Používejte je proto uvážlivě.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, porazte šampiona

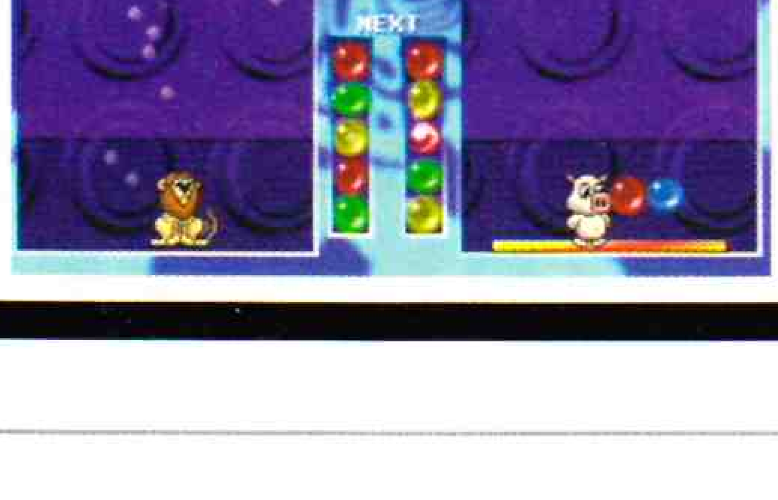
● ÚKOL

Pokuste se získat co největší skóre a překonat co nejvíce protivníků. Občas můžete nějakou rundu prohrát, protože se počítá nejlepší ze třech, ale dokázali byste to dohrát s čistým štítem?

ŠAMPION PSM

Lee Hall zvítězil 8 ku 3.





Déšť z bublin: Asi na vás spadne lavina kruhů.

● DŮKAZ

Své snažení nahrajte na video, ale tak, aby tam byl i konečný výsledek.

● CENA

Certifikát osvědčující vaši brilantnost a taky kopie hry pro PS1 - to až se nabažíte té slávy.

HRAJTE! „Zachovejte si chladnou hlavu, zatímco všichni ostatní o ni přijdou."

Rocks 'N' Gems

FAKTA ŽÁNR **PUZZLER** ● DATUM VYDÁNÍ **TEĎ** ● VÝROBCE **GERHARD RITTENHOFFER & MANFRED** ● PSM SKÓRE **NEHODNOCENO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **64 LEVELŮ**

KRTEČEK

***Rocks'N'Gems* se nechala** inspirovat jedním z možná největších - a rozhodně nejnapodobovanějších - arkádových puzzlerů v dějinách videoher: *Boulderdash*. A je to určitě jedna z nejlepších Yaroze her - přijde vám jednoduchá na hraní, ale je ďábelsky obtížná na vítězné zakončení a dokonale otestuje schopnosti i toho nejlepšího pařana.

Nápad je to celkem přímočarý. Hrabete se zemí a na každém levelu sbíráte drahokamy. Problém je v tom, že každý level je zaneřáděn kameny, které padají dolů, když je podhrabete. A když vám nějaký takový šutrák padne na kebuli, je po hře.

Při dobrém naplánování by hra měla jít dohrát až do konce, ovšem nějaké plánování je to poslední, na co budete mít čas, protože všechny úrovně mají velmi těsný časový limit.
Kam až se dostanete? ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb

ZÓNA PROZRAZENÍ

PROHRABEJTE SE K VÍTĚZSTVÍ



Vyčistit level je snadné, pokud budete odklízet pouze tolik hlíny, kolik je nezbytně nutné, a nebudete se v tom moc hrabat. Tak se vyhnete tomu, abyste uvolnili velké balvany, které by vás pod sebou pohřbily.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, zahrabte šampiona

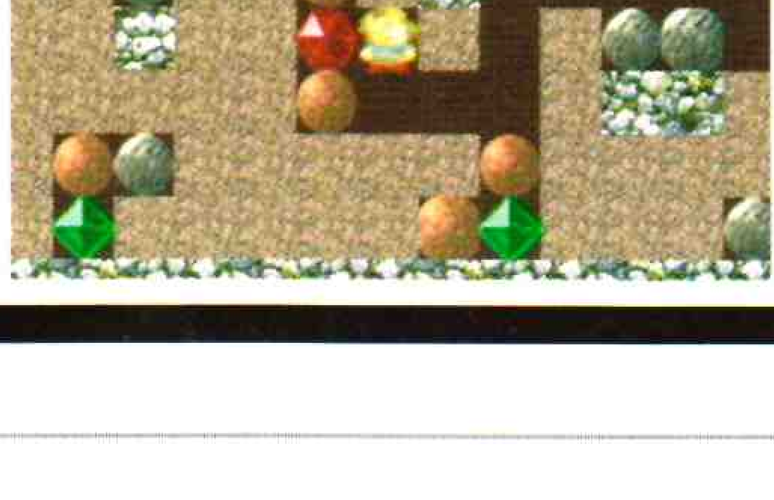
● ÚKOL

Při normálním nastavení dohrajte první úroveň v co nejrychlejším čase. A pro ty nejtvrdšího zrna: komu se podaří dohrát všech 64 levelů, tomu věnujeme speciální cenu.

ŠAMPION PSM

A zase Lee Hall. První level zmákl za 29 vteřin





Diamanty a krtci: Všechny vyhrabte, budou vaše.

● DŮKAZ

Hoďte do přehrávače kazetu a celé to nahrajte, včetně začátku, kde je vidět obtížnost.

● CENA

Za vaše snažení se vám dostane kopie jedné hry pro PS1 plus certifikát vašich schopností.

HRAJTE! **„Vyhrabte spodní díl pyžama a mažte po střechách Agrabahu."**

Aladdin In Nasira's Revenge

FAKTA ŽÁNR **PLOŠINOVKA** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **SONY** • PSM SKÓRE **6/10, *PSM32*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **28 AKČNĚ ARABSKÝCH LEVELŮ**

TISÍC A JEDEN SOUBOJ

Natáhněte si gatě a připravte na sprint skrze uličky města Agrabah - přesně to vás totiž čeká v tomto levelu *Aladdin In Nasira's Revenge*, nyní nově vydaném za sníženou cenu. Aladdin je doslova podstatou disneyovského hrdiny, má prostě vše - umí to s mečem, je zdatný fyzicky a taky, ehm ehm, dokáže používat jablka coby nebezpečné zbraně - to vše je ovšem skloubeno do roztomilého, vlídného obrázku. Náš úkol je opět časové povahy, takže musíte najít co nejefektivnější způsob, jak levelem projít a přitom nepřijít o život. •

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
△	Tasit/zastrčit meč
□	Seknou mečem/hodit jablkem
✕	Výskok (podržet pro větší/delší skok)
○	Tajný režim
L1	Rozhlížecí režim (D-padem zamiřte, □ hodíte jablkem)
R1	Přikrčit se
L2	Pohyb kamerou doleva
R2	Pohyb kamerou doprava
SELECT	Pauza

ZÓNA PROZRAZENÍ

JAK ZÍSKAT SEKUNDY K DOBRU



HOUPÁNÍ NA LANĚ

Když ke konci úrovně skáče Aladdin z lana na lano, nečekejte, až se lano rozhoupe, aby mělo dostatečný švih. Pokud skočíte hned v okamžiku, kdy lano dosáhne na druhý okraj, ušetříte cenné sekundy.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, porazte šampiona

• ÚKOL

Dokážete nám ve svých zahnutých botách šlápnout na paty? Pokuste se dosáhnout co nejrychlejšího času bez ztráty života. Vyhýbejte se soubojům, ušetříte čas a posbíráte zlato na koláče.

ŠAMPION PSM



Richard Keitch dosprintoval domů za 5,37 s.



Magický okamžik: Jen mu to nandejte, tomu našemu šampionovi.

• DŮKAZ

Nahrajte celý svůj běh na video, a to od loadingové obrazovky až po úplný konec.

• CENA

Disk se hrou a certifikát o vašich úžasných běžeckých schopnostech.

HRAJTE! **„Napětí, vzrušení a spousta gólů v síti..."**

FIFA 2002

FAKTA ŽÁNR **FOTBALOVÝ SIMULÁTOR** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **EA** • PSM SKÓRE **7/10, *PSM*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **15 LIGOVÝCH SOUTĚŽÍ, 40 TÝMŮ**

DO TOHO! DO TOHO!

Tohle samozřejmě není žádný fotbal, přesto je spousta důvodů, proč *FIFA* vřele doporučit. Tato verze 2000 má úžasnou grafiku, okamžitě uchopitelnou hratelnost a brilantní komentář.

V našem demu hrajete poločas za Manchester United v zápase s Bayernem Mnichov, tedy finále Ligy mistrů z roku 1999. Bavoráci jsou na tom docela dobře, ovšem vy máte k dispozici taková esa jako Beckham, Giggs, Keane, takže byste jim to měli nandat ještě před prodloužením.

Jakmile zvládnete skórování (viz Zóna prozrazení, máte-li nějaké potíže), je na čase přejít k parádičkám. Hrajte do strany a centrujte na útočníky, kteří mohou zakončit hlavou nebo třeba nůžkami přes ni. Můžete ale také pálit zpoza velkého vápna přímo do šibenice. Když to trefíte hezky, proč nenahrát gól na video a neposlat do Gólu měsíce. •

OVLÁDÁNÍ

✕	Přihrávka/změnit hráče
△	Sprint
○	Střela/obranný zákrok
□	Long pass/lob/sliding tackle

ZÓNA PROZRAZENÍ

NEJDOU VÁM GÓLY? TADY MÁTE JAK NA TO...



MY CHCEME GÓL

Skórovat je jednoduché, až je to sranda. Nejsnadnější je dostat balon k Yorkeovi nebo Coleovi, stisknout △, prodrat se do šestnáctky a stiskem ○ to napálit do sítě. Pokud vám to tam ani s touto fintou nebude padat, zkuste těsně před střelou malinko změnit směr.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, porazte šampiona

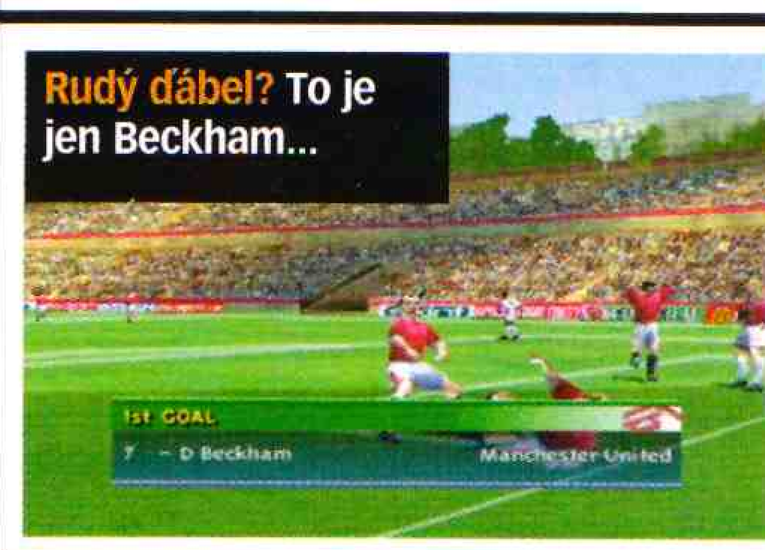
• ÚKOL

Na konci poločasu se objeví statistiky - ke skóre se připočítá držení míče, čas strávený před brankou soupeře, z toho pak vyjde celkový počet bodů.

ŠAMPION PSM



Nick Ellis dosáhl 97 bodů



Rudý ďábel? To je jen Beckham...

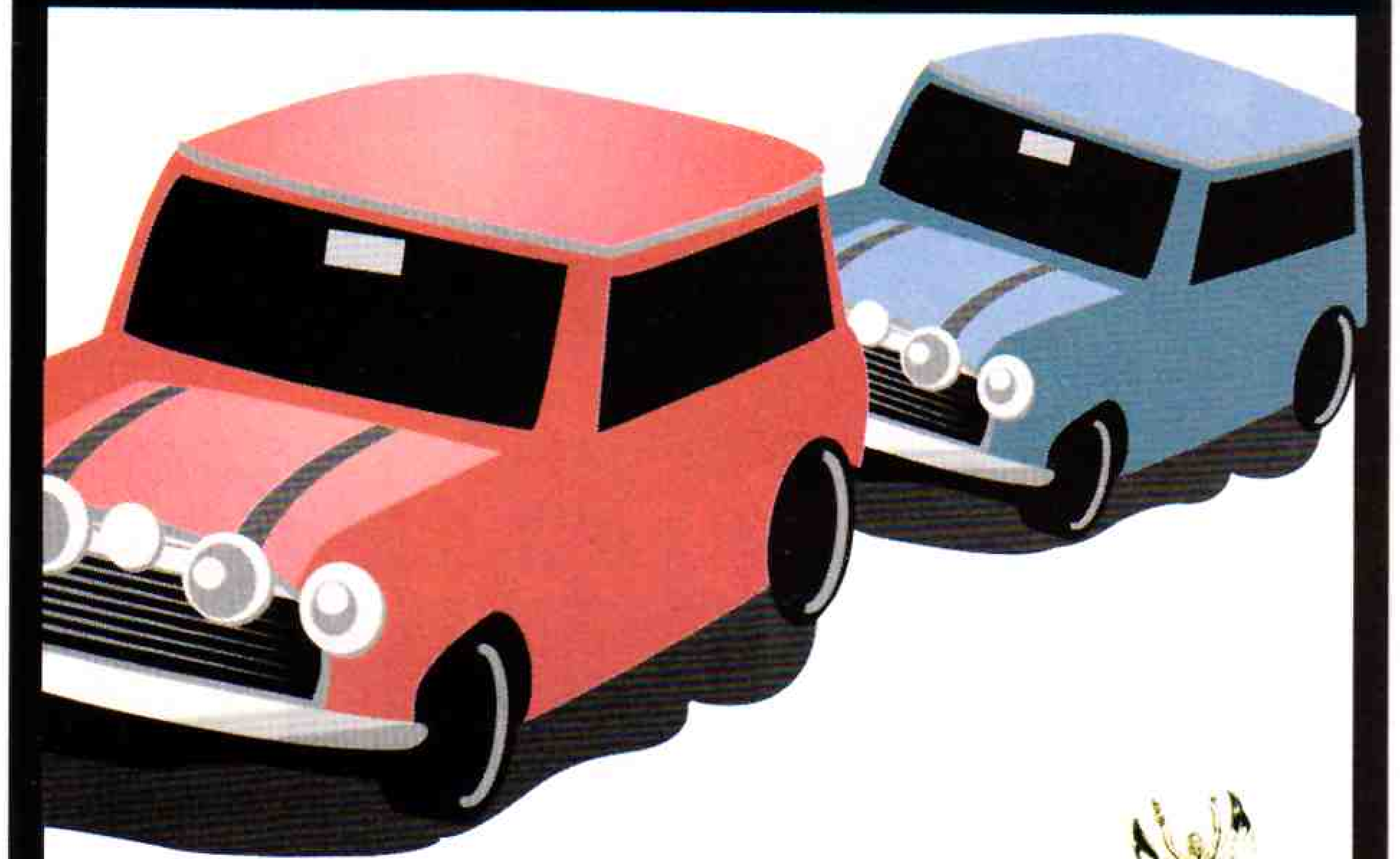
• DŮKAZ

Vyfoťte obrazovku, kde je zachyceno dosažené bodové skóre, a pošlete nám ji. Ale nesnažte se podvádět s režimem pro dva hráče, protože my to poznáme!

• CENA

Dostanete hezounký certifikát o svých schopnostech a hru zdarma.

THE ITALIAN JOB



NEJRYCHLEJŠÍ ÚNIK



1. Jiří Šiška
Roudnice nad Labem
Zbývající čas: 00:29:04 s
Tak trochu se nám při pohledu na tento výkon zastavila krev v žilách. Doufáme, že jsme Jirkovi nesedli na špek...

2.	Radek Weiss	00:28:53 s
3.	Martin Vačkář	00:28:20 s
4.	Michal Turek	00:24:26 s
5.	Tomáš Holek	00:19:93 s

TINTIN

NEJVYŠŠÍ SKÓRE

1. Tomáš Malý
Ostrava
Skóre: 150
Stalo se to, čeho jsme se báli. Všichni zúčastnění získali tentýž počet bodů, a to 150. Jelikož cena je ale jen jedna, nezbylo nám než losovat!

2.	Tomáš Holek	150 bodů
3.	Pavel Šimáně	150 bodů
4.	Luboš Horák	150 bodů
5.	David Vaněk	150 bodů

EVERYBODY'S GOLF

NEJNIŽŠÍ POČET ÚDERŮ



1. David Vaněk
Liberec
Výkon: 5 úderů na dvě jamky
David měl na první jamce velké štěstí, protože 2 údery, které mu na ni stačily, jsou vskutku více o náhodě a o štěstí, než o golfovém umění...

2.	Tomáš Holek	6 úderů
3.	Jindřich Roedl	6 úderů
4.	Pavel Macháň	7 úderů
5.	Václav Houdek	8 úderů

WORMS ARMAGEDDON

NEJDELŠÍ VÝDRŽ

1. Milan Hrubý
Plzeň
Čas: 2:38 s
Podotýkáme, že jsme Milanův popis obratem rozeslali na všechny poutě v ČR, protože jeho ostrá muška by přivedla mnohé provozovatele střelnic na mizinu.

2.	Jan Klásek	2:24 s
3.	Martin Novák	2:15 s
4.	Stanislav Polák	1:53 s
5.	Jindřich Starý	1:49 s

SHEEP, DOG 'N' WOLF

NEJRYCHLEJŠÍ MINOLOVEC



1. Jan Klásek
Pardubice
Čas: 3 s
Budeme-li někdy v našem životě postaveni před minové pole, bude Honza tím jediným člověkem, na něhož budeme myslet.

2.	Tomáš Holek	4 s
3.	Jiří Šiška	5 s
4.	Michal Machalík	6 s
5.	Tomáš Moudrý	12 s

COLIN MCRAE 2.0

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



1. Pavel Rousek
Tábor
Čas: 7:19:25 s
Pavel si asi všechny tři tratě projel tolikrát, že by je mohl zajet poslepu. Doporučujeme mu ale přece jen, aby raději tatínkovo volvo ještě chvíli nechal v garáži.

2.	David Klímek	7:24:62 s
3.	Libor Molínek	7:31:73 s
4.	Adrián Vester	7:32:25 s
5.	Pavel Šimáně	7:35:81 s

CRASH BANDICOOT 3

NEJRYCHLEJŠÍ NIČITEL

1. Štěpán Dvořák
Znojmo
Čas: 2:42 s
Štěpánovi se skutečně podařilo rozmlátit všechny bedny v tomto skvostném čase. Máme plný sklep plesnivých bedýnek, co takhe melouch, Štěpáne?

2.	Adrián Vester	3:16 s
3.	Kateřina Bartoňová	3:34 s
4.	Tomáš Moudrý	3:45 s
5.	Tomáš Holek	7:13 s

Není důležité vyhrát ale zúčastnit se!

Bramborové medaile

Jelikož nám i do tohoto čísla dorazila skutečně záplava příspěvků (dvě Sněžky), je nám líto nezmínit se o těch z vás, kteří jste nám poslali své výkony, ale na umístění mezi prvními pěti to nestačilo. Oceňujeme tedy vaši snahu a děkujeme, že jste se zúčastnili. Držíme palce, příště to určitě vyjde! I zde je jen malý zlomek účastníků.

- Luděk Mayer, Praha
- Pavel Jandejs, Most
- Petr Bezuch, Ostrava
- Josef Doktor, Chotěboř
- Martin Ježek, Roudnice nad Labem
- Vlastimil Mrazík, Tábor
- Lukáš Tlustý, Žatec
- Marek Vojíř, Libochovice
- Martin Tollner, Praha
- Jiří Smolík, Žamberk
- Dan Bartík, Všenory
- Petr Trousil, Bratislava
- Petr Vlah, Krkonoše
- Jindřich Horák, Brno
- Viktor Ječný, Pardubice
- Pavel Cízler, Praha
- Jaroslav Žilka, Kozojedy
- Adéla Novotná, Praha
- Jindřich Plachta, Olomouc
- Jiří Novák, Ostrava
- Vojtěch Kotek, Lovosice
- David Knot, Praha
- Jiří Wolf, Praha
- Honza Sklenička, Benetice
- Marie Žáková, Tachov
- Kateřina Šumrová, Bačrov
- Tomáš Beznoska, Holoubkov
- Emil Musil, Praha
- Jiří Štovíček, Zbiroh
- Adolf Pečenka, Benešov
- Pavel Hojer, Brno
- Jiří Emil, Kolín
- Vladimír Vlasák, Písek
- Josef Stalin, Třeskoprsky
- Alena Skálová, Kladno
- Jiří Ladřík, Praha
- Pavel Staněk, České Bud.
- Marek Král, Praha
- Tomáš Klement, Božkov
- Martin Němeček, Kopřivnice

Velká Huba

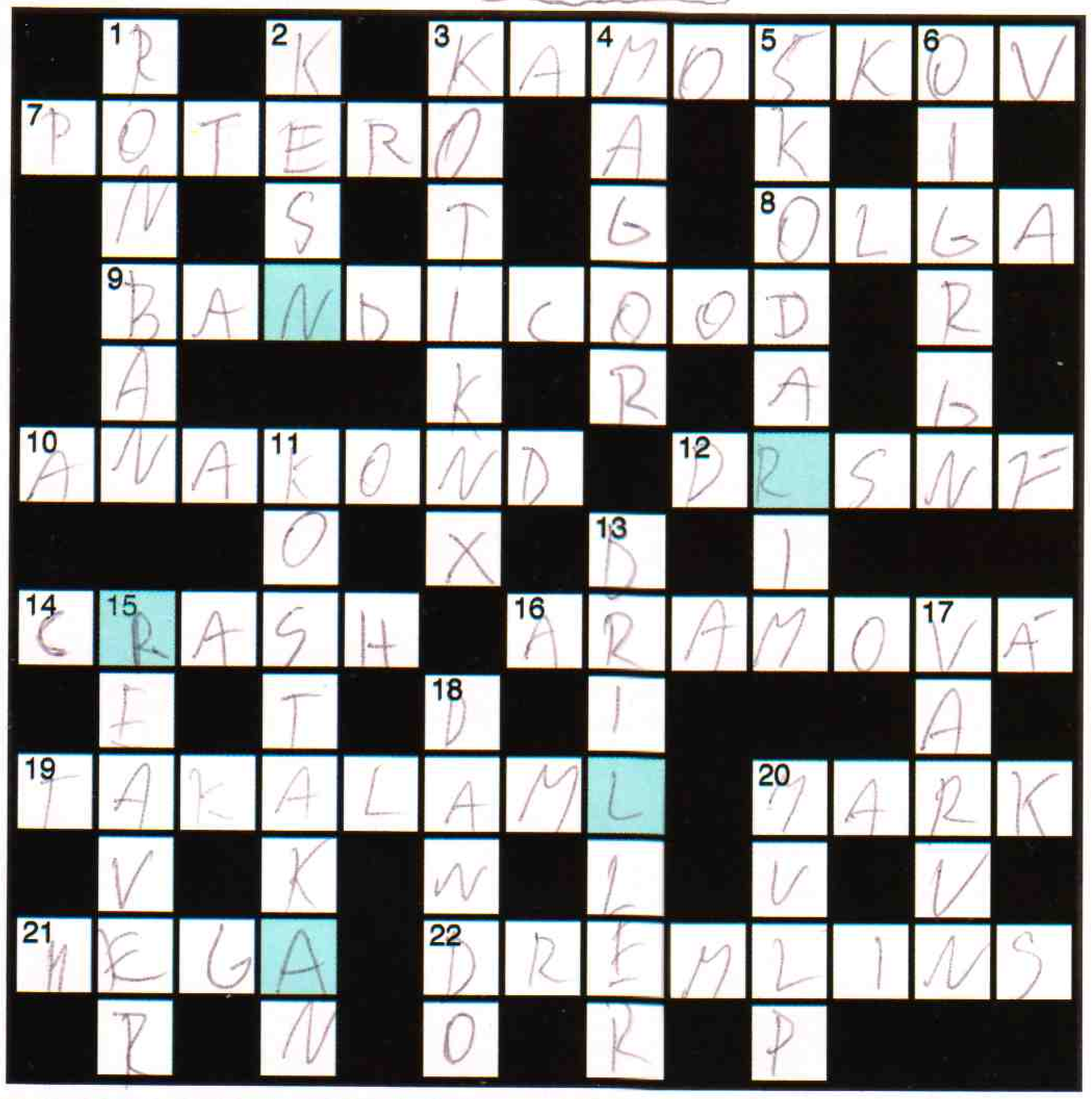
„Počkej, já ti tu kachnu trochu přisolím, drahý!"
Lucrezia Borgia

PlayStation Magazín KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *World Rally Championship* pro PlayStation 2. Vyluštěte tajenku a do půlky ledna nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyluštění křížovky sestavte z písmen na pěti označených polích klíčové slovo. Tentokrát jde o slovo, které se vyskytuje v názvu spousty her.

MEDIEVIL



HESLA VODOROVNĚ

3 Pilulky požírající postava ve hře *Maze Madness* (2,3-3)
7 Japonské RPG vytořené firmou Atlus (6)
8 *Lego Raiders* na PlayStation (4)
9 Viz 14 vodorovně
10 *Men* __ __, hra podle filmu s Tommy Lee Jonesem a Willem Smithem (2,5)
12 Chlapci z Hazzard County (5)
14 & 9 vodorovně Kultovní postavička z PS1, která byla potřetí ve hře *Warped* (5,9)
16 Vojáci ze hry *Air Attack 2* (4,3)
19 Sport podle něhož je série Triple Play (8)
20 & 20 svisle Sportovní simulátor *MLB 2002* na PlayStation 2 (4,4)
21 __ *Man*, modrovlasý hrdina od Capcomu ve hrách *X5* a *Legends 2* (4)
22 *Duke Nukem: Land Of* __ __, slušně hratelná akční adventure (3,5)

HESLA SVISLE

1 *Vib* __, inovativní hudební hra (6)
2 *Jackie* __ *Stuntmaster*, hra na PS1 (2)
3 *Micro* __, skvělá multiplayerová závodní hra (7)
4 Ovládání letadla v leteckých simulátorech (5)
5 PlayStation 2 závodní hra (4,4)
6 Alternativa rychlého závodu k režimu Grand Prix v mnohých hrách F1 (5)
11 Město hazardu ze hry *Driver 2* (3,5)
13 *Mr* __, puzzle hra od Namco (7)
15 *Soul* __ *2: Legacy of Kain*, 3D akční adventure na PS2 (6)
17 *Harrier Attack* hra pro PlayStation (5)
18 *Tunguska: Legend Of* __, strašná adventure (5)
20 viz 20 vodorovně

...pokračování ze strany 11

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolena volba **B**



Yeah! Výlet na dvou kolech po ulicích udělá na ženský dojem. Zmačkněte ◎, poté podržte ▭ a otočte volant do jedné strany. Když auto sklouzne na stranu, šlápněte na brzdu stiskem Ⓐ a ⓑ. Budete na dvou kolech! Super!

Vyhráli jste!

Kdo vyhrál v PSM 43

3X BUMERANG ATLANTIS
Otázka byla pro většinu z vás zjevně příliš obtížná, příště budeme muset trochu ubrat. Hlavní hrdina filmu se v každém případě jmenuje Milo a v anglickém originále ho namluvil Michael J. Fox.
- Jana Ludvíková, Praha 7
- Tomáš Marek, Teplice
- Patrik Kraus, Cheb

KŘÍŽOVKA
Správná odpověď zní MIRRA a vítězem hry *Air Blade* pro PS2 se stal Jaroslav Třímal z Brna.

6X SHOCK 2 INFRARED
První otázka byla snadná - tento ovladač kabel nemá, tudíž má 0 centimetrů. Správná odpověď na druhou otázku je za A.
- Petr Noha, Praha 8
- Marek Dolejš, Benešov
- Zuzana Rambousková, Božkov
- Tomáš Hejsek, České Budějovice
- Stanislav Kočí, Ostrava
- Radim Dvořák, Karviná

10X MOTO RACER
Tři motorkářské hry vám nedělali sebemenší problémy, někteří z vás jich vyjmenovali i přes dvacet. Dva čeští jezdci seriálu silničních motocyklů ve třídě do 125 ccm se jmenují Jakub Smrž a Jaroslav Huleš.
- Radek Nitranský, Olomouc
- Luboš Koutský, Praha 1
- Jan Hrubeš, Hodonín
- Jiřina Jedličková, Karlovy Vary
- Pavel Smíšek, Turnov
- Marek Prokeš, Kostelec
- Tomáš Novák, Louny
- Daniel Bradáč, Strakonice
- Jindřich Kovář, Hradec Králové
- Lenka Hlavsová, Chodov

3X Spider-Man 2



SpiderMan patří mezi největší světové hrdiny a dokazuje to i na PlayStation. Společnost Bohemia Interactive nám do soutěže věnovala tři kousky této úžasné hry! Stačí do půlky ledna příštího roku poslat správnou odpověď na adresu PlayStation Magazín, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Hodně štěstí!

Jak se jmenuje hlavní hrdina hry ve skutečném životě?

Peter Parker
Clark Kent
Standa Poupě

Bohemia Interactive









PlayStation® 2

JE TU MEZI NÁMI...

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

KDY 12. PROSINCE **KDO** SONY **KDE** WWW.NAUGHTYDOG.COM

PREVIEW **Pozdravte pěkně nahlas Jaka a Daxtera, tahle PS2 dvojice už klepe na dveře.**

Nikdy nedokážete předpovědět, kdy se zamilujete. Prostě si jen tak proplouváte životem a najednou, aniž byste si toho všimli, stojíte s pokleslou čelistí zkoprnělí údivem a přestáváte vnímat čas. A stejně to chodí i s hrami. Až vás jednou vyhodí z práce hodinu a půl po skončení pracovní doby, aniž byste zaregistrovali, že všichni vaši kolegové už dávno zmizeli domů a v ruce budete třímat rozžhavený Dual Shock 2, bude nejvyšší čas podívat se pravdě do tváře. Jste v průšvihu, asi jako pokrývač trpící strachem z výšek.

Jak And Daxter, hra pocházející z dílen Naughty Dog, na jejichž seznamu úspěchů zaujímají hlavní místo PS1 dobrodružství *Crash Bandicoot*, je epická adventura, která hráči poskytuje naprostou svobodu pohybu a jež se vydala dobývat panenská území s prapodivnou směsicí prvků. Můžeme ji označit jako první miniherní hybrid na světě, který je zároveň plošinovka, logická hra, závodění motokár, střílečka a rybaření. Ale o tom si povíme za chvilku.

Jak a Daxter žijí ve fiktivním světě na pobřeží posetém osadami, kde lidští obyvatelé žijí své primitivní životy v sousedství pozůstatků prastaré vetřelecké civilizace známé jako The Precursors (Předchůdci). Pokročilou technologii Předchůdců (většina jejich strojů už je dávno nepoužitelná) rozvinula a ovládla primitivní síla Eco, která je vylučována planetou. Když ale Daxter spadne do tůně Dark Eco (což je zlovolná forma jinak neškodné limonádky), změní se v jakési hlodavcovité stvoření. J a D potřebují Daxterovi vrátit jeho původní podobu, ale při hledání odborníka, který by jim snad mohl pomoci, odkrývají postupně i spiknutí, jehož cílem je zaplavit zemi Dark Ecem. A aby snad naše odvážná dvojice netrpěla nedostatkem zábavy musí navíc pomáhat vesničanům se spoustou dalších nesnadných úkolů. Proč? Má to do značné míry co dělat s tím, jak hra maskuje svou (nezbytně) lineární, plošinovkovou strukturu. Funguje to asi takhle.

Hrajete jako Jak (svého přítele nosíte na rameni, jako by to byla nějaká karikatura anděla strážného), chodíte po vesnici a hledáte obyvatele, kteří potřebují pomoci. Když pomůžete ptáčníkovi získat z vysoko položeného skalního převisu veliké ptačí vejce, získáte Power Cell. Keira - do mechanických záležitostí zažraná vědátorka - potřebuje několik Power Cellů, aby mohla ovládat svoje vznášedlo Z-GraV Zoomer. Starosta pro změnu potřebuje na svou kampaň za znovuzvolení věci zvané Precursor Orbs. A potřebuje jich 99. Získáte je pro něj? Stojí vás to jeden Power Cell. a tak jde hra dál a dál.

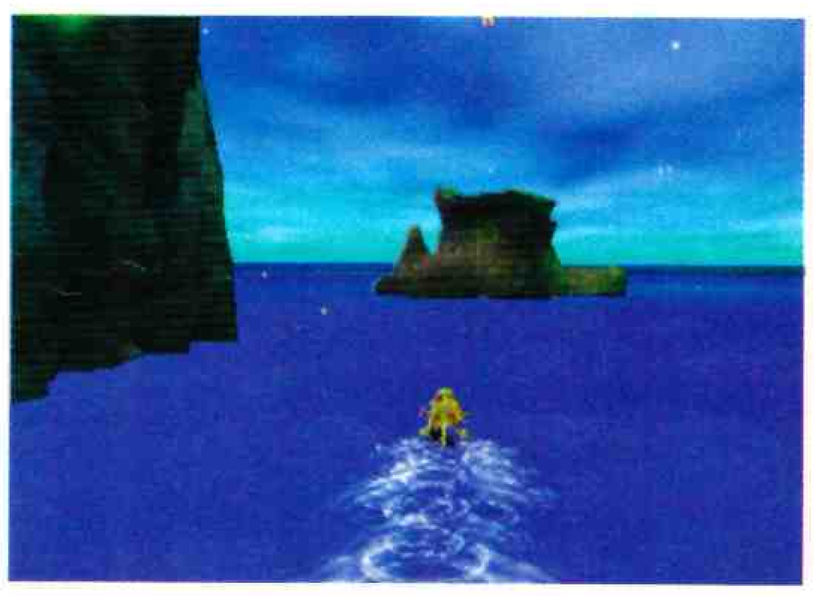
Kompletní hra bude obsahovat 15 úrovní nebo vesnic, chcete-li. V každé z nich na vás bude čekat sedm hlavních úkolů a několik rozmanitých miniher. A připočtěte si skutečnost, že mezi jednotlivými sektory nejsou žádné nahrávací pauzy, a zjistíte, že tu není nic, co by vás upozornilo, že se právě nacházíte ve světě her.

Co se grafiky týče, *J&D* se krásně opičí, ale celou akci podbarvuje temnějším, přitažlivějším nádechem nebezpečného tajemna. Prostě krása. A nesmíme zapomenout na příval drsně směšných Daxterových poznámek! Podtrženo sečteno, dostanete kompletní směs všeho, co by měla obsahovat každá hra, na kterou máte vzpomínat v dobrém. Ách.

Jan Modrák



Oči na vrch hlavy: *J&D* patří k nejlépe vypadajícím hrám na PS2.







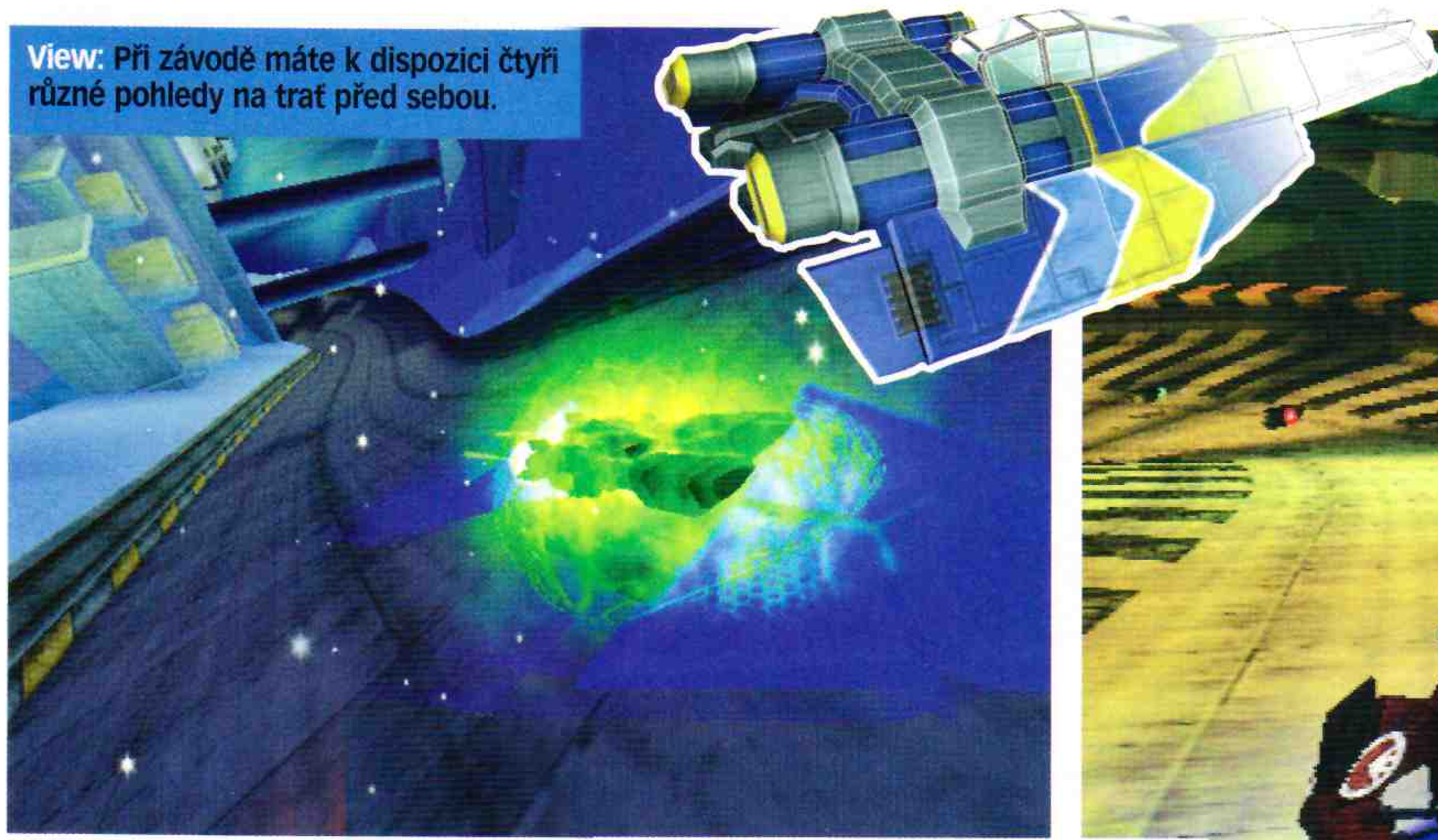
Kruhové okno: V krajině jsou rozsety portály, které vám usnadní cestu.

„Epická adventura, která se vydala dobýt nová panenská území."

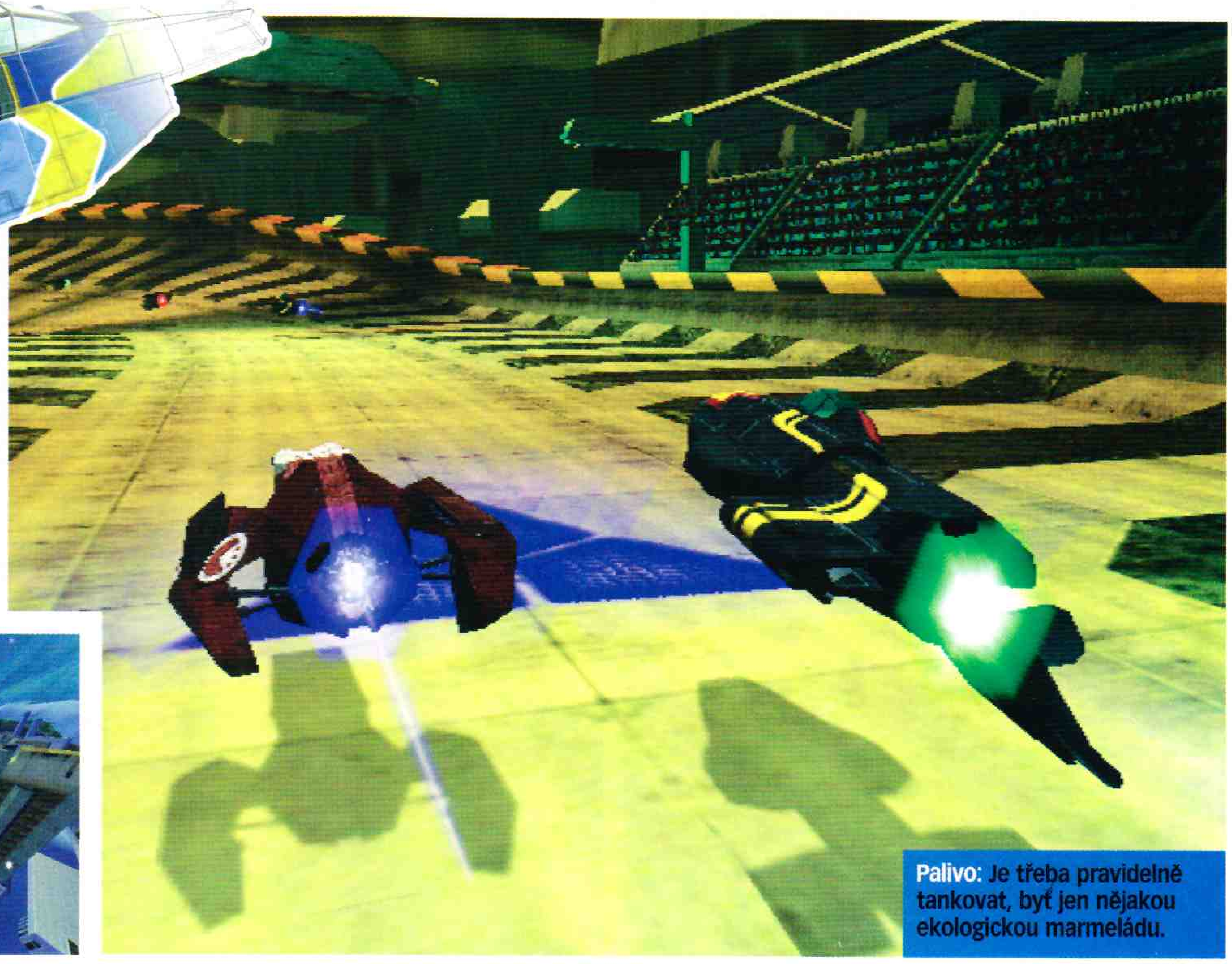
JAK obsahuje

- **Sledujte! Žádné nahrávání!**
  V *Jak & Daxter* nenajdete žádné proluky na nahrávání, jen spoustu ničím nepřerušovaného hraní.
- **Je ohromná**
  J&D bude obsahovat 15 úrovní, z nichž každá je ze sedmi hlavních úkolů. A také spoustu miniher.
- **Od soumraku do úsvitu**
  V *J&D* zapadá a vychází slunce, prší a příroda si při hraní žije svým životem.

DOBŘÍ PŘÁTELÉ Sony koupili 18,6% podíl Square. Tento krok následoval po neúspěchu později jmenované společnosti s *Final Fantasy: The Spirits Within.* Sony se díky tomu



View: Při závodě máte k dispozici čtyři různé pohledy na trať před sebou.



Palivo: Je třeba pravidelně tankovat, byť jen nějakou ekologickou marmeládu.





WIPEOUT FUSION

KDY LEDEN 2002 KDO FT ST. LIVERPOOL KDE WWW.WIPEOUTFUSION.COM

PREVIEW

Nestačí vám formule 1? Nezbývá než vyzkoušet formuli 9000!

Když se řekne *Wipeout*, jen málokterý z aspoň trochu zkušenějších hráčů nechápe, která bije. Tahle profláklá série řádně návykových futuristických závodů si totiž získala miliony příznivců po celém světě a ani těm ostatním, které ještě nezasáhla, jistě není název a námět hry cizí. Na PlayStationu jsme si už mohli zahrát tři díly - *Wipeout*, *Wipeout 2097* a *Wipeout 3* - a teď se šílená vznášedla řítí dokonce i na PS2, a to pod krycím kódem *Wipeout Fusion*. Měli jsme v redakci možnost zahrát si preview verzi a díky tomu vám můžeme směle odpřísáhnout: bude to výtečná závodní hra!

„Kočírovat zběsilé nukleární necky nebude žádná legrace."

Je celkem jasné, že se i ve *Wipeout Fusion* podíváme do poměrně daleké budoucnosti, konkrétně do roku 2150, ve kterém se novodobí Schumacherové, Coulthardové a Engeové střetávají v nervydrásajících adrenalinových závodech F9000. Jak už bylo naznačeno, vozítka té doby se už dávno neřídí zákony zemské přitažlivosti a bublají si to pár metrů nad zemí. Ovládání takových vehiklů je pochopitelně o něčem jiném, než vytáčet se škodovkou serpentiny ve Špindlerově Mlýně, a to už vůbec není řeč o tom, že jsou vybaveny patřičným arzenálem střelných zbraní (což opravdu většina škodovek nebývá). Zbraně používáte z jediného důvodu - když už nedokážete soupeře před vámi předjet férovým způsobem, musíte ho prostě zastavit jinak. Omluvou pro toto nečestné a nesportovní chování může být, že stejnou mincí vám oplácejí i protivníci a často jsou tak drzí, že je to až na pár facek. Bohužel, facky v roce 2150 už zřejmě nejsou v módě, a tak se musíte bránit stylově - desítkami různých zbraní, z nichž se vám většina odemkne až v závislosti na úspěších v šampionátu.



Wipeout obsahuje

Tratě
Většina z nich je nelineárních, takže si na některých křižovatkách můžete vybrat, kudy dál.

Multiplayer
Díky hře více hráčů se vám *Wipeout Fusion* nemůže nikdy omrzet.

Boxy
Návštěvy v boxech jsou téměř po každém kole nutností - kvůli palivu i opravě poškozeného stroje.

Ve hře budete mít k dispozici 8 závodních stájí, 32 různých vznášedel, z nichž každé má osobité vlastnosti, můžete si dokonce vybrat z celé škály pilotů, od krásných Japonek až po ošklivé mutanty s ksichtem ochutnávačů krevních destiček. Kočírovat zběsilé nukleární necky nebude žádná legrace, s tím počítejte, a pokud se vám nebude dařit, může se stát, že se do cíle ani nepodíváte: poškození vaší káry bude mít velký vliv na řízení a při jejím úplném rozškvarkování budete diskvalifikováni.

Zpočátku budete mezi závodníky spíš jako hodně chudí příbuzní, ale postupem času si budete moci na svém tryskovém miláčkovi ledacos vylepšit, upravit si ho podle svého stylu jízdy, přibudou vám do arzenálu kvalitnější zbraně a hlavně získáte zkušenosti k využívání všech možných figlů - z nichž nejzajímavějším je zřejmě parádní otočka o 180°.

Milan Jablonský





Poškození: Stroj se vám bude občas rozpadat pod rukama.

stali druhým největším akcionářem Square. ■ FILMOVÁ ZÁBAVA! BAM! pracují na akční hře ve třetí osobě s názvem Reign Of Fire.



VIRTUA FIGHTER 4

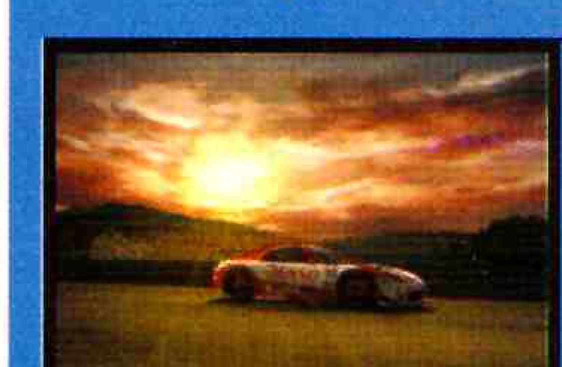
Ⓐ **KDY** ÚNOR Ⓞ **KDO** SONY
Ⓧ **KDE** WWW.VIRTUAFIGHTER.COM

NOVINKY **Sega chrlí prvotřídní nové hry!**

Čtvrté pokračování legendární mlátičky, jejíž první díl byl jednou z vůbec prvních 3D her slibuje hodně zajímavého - některé režimy zčeří vodu jinak usedlého žánru. Rafinovaný trénink vám umožní zpomaleně nacvičit všechny trky, v AI Systemu se pak budete snažit naučit svou postavu správné taktice a pak sledovat, jak si podle vašich rad řízená počítačem vede proti ostatním. Nechybí ani šance všechny postavy (pochopitelně včetně řady nových) upravit a přidat jim sluneční brýle, čepice apod. Logicky je tedy jisté, že až se *VF4* objeví, velká část populace PS2 hráčů podlehne jeho kouzlům.

Best of...

Honem nakupovat! Poraďte mi nejlepší PS2 tituly, které lze za peníze získat!



GT3: A-SPEC
SONY
Prostě a jednoduše ohromující hra. Nejlepší série závodních simulátorů předvádí světu, čeho všeho je PS2 schopná.

SSX
ELECTRONIC ARTS
Vymazlená snowboardová zábavička.

MADDEN NFL 2002
ELECTRONIC ARTS
Ještě lepší než loňský skvělý díl.

TIMESPLITTERS
EIDOS
Zábavou narvaná střílečka v první osobě.

PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
Nejlepší fotbálek na PS2.

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT!
THQ
Nejlepší zápasnická série opět na scéně.

TEKKEN TAG TOURNAMENT
SONY
Stále nejlepší škola bojových umění.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
CAPCOM
Nepřekonatelná likvidace zombíků.

Co nás čeká

LISTOPAD
- **BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE** Interplay
- **BURNOUT** Acclaim
- **FIFA 2002** Electronic Arts
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO** Interplay
- **JAMES BOND 007 IN...AGENT UNDER FIRE** Electronic Arts
- **MAX PAYNE** Rockstar
- **SOLDIER OF FORTUNE** Majesco
- **WIPEOUT FUSION** Sony

ZIMA
- **JAK AND DAXTER** Sony
- **MOTO GP 2** Sony
- **NO ONE LIVES FOREVER** Fox
- **POLICE 24/7** Konami
- **SSX TRICKY** Electronic Arts
- **STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE** Interplay
- **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION** Eidos

2002
- **ACE COMBAT 4** Sony
- **ALIENS: COLONIAL MARINES** Electronic Arts
- **APE ESCAPE 2** Sony
- **COLIN MCRAE RALLY** Codemasters
- **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE** Eidos
- **DEUS EX** Eidos
- **DRAKAN** Sony
- **FINAL FANTASY X** Square
- **HEADHUNTER** Sony
- **HERDY GERDY** Eidos
- **ICO** Sony
- **METAL GEAR SOLID 2** Konami





Dlouhé prkno: Staré trasy byly přepracovány.

SSX TRICKY

Ⓐ **KDY** PROSINEC Ⓞ **KDO** ELECTRONIC ARTS Ⓧ **KDE** WWW.SSXTRICKY.EA.COM

NOVINKY **První hvězda PS2 se vrací, aby znovu zazářila...**

Původní *SSX* patřila k prvním významnějším PS2 hrám, které dokázaly využít nových možností druhé generace konzoly. Mohla se pochlubit srdci lahodící rychlostí závodění kombinovanou s nutností zvládnout - ovládání prkna, a odehrávala se na fantasticky zpracovaných tratích. A pokračování bylo hned od první chvíle spíš otázkou „kdy" než „jestli". Může ale tenhle blesk přeplněný šílenstvím uhodit dvakrát?

Vypadá to, že s největší pravděpodobností ano. Nejlepší způsob, jak popsat *SSX Tricky*, je vyložit ji jako totální remix originálu. Trasy z první hry zůstávají, ale každá si vysloužila pečlivé přepracování, takže jediné, co vám je pomůže identifikovat, budou názvy. Navíc byly přidány dvě tratě, které pořádně otestují vaše dovednosti: Alaska z městského prostředí a Garibaldi, nová úvodní trasa, která nahradila původní Snow Dream, jež v tomto titulu dostala podobu grindovacího ráje. Čeká vás osm nových borců, jimž propůjčily hlasy filmové hvězdy jako Lucy Liu, David Arquette a populární zpěvačka Macy Gray. A pokud vám nestačí ani to, můžete na svazích navazovat jak přátelské, tak nepřátelské vztahy a samozřejmě sbírat body za masité triky. Zaujala vás? To je dobře.

NA POSLEDNÍ CHVÍLI

DRIVEN

Ⓐ **KDY** PROSINEC Ⓞ **KDO** BAM! ENTERTAINMENT Ⓧ **KDE** WWW.BAM4FUN.COM

PRVNÍ ZPRÁVY **F1 závody trochu jinak.**

Hra *Driven* inspirovaná stejnojmenným (nepříliš podařeným) filmem o rychlých autech s Rennym Harlinem a Sly Stallonem, se pokouší vnést do žánru závodních her něco nového. A nemáme na mysli filmovou licenci. Kromě tratí z celého světa bude *Driven* obsahovat příběhový režim, který nám oživí zásadní momenty filmu. Vyhrát je samozřejmě důležité, ale někdy budete muset v zájmu spolupráce blokovat i jezdce ohrožující pozice vašeho stájového kolegy. Přidejte si k tomuto strategickému prvku kombinaci člověka a stroje zvaného The Zone, jenž odměňuje dovednost dokonalejšími motoristickými schopnostmi a *Driven* se může směle uvést jako nová vítaná směs pohonných látek pro arkádové závodní hry.



Rychlí kamarádi: *Driven* vnáší do závodních her týmového ducha.

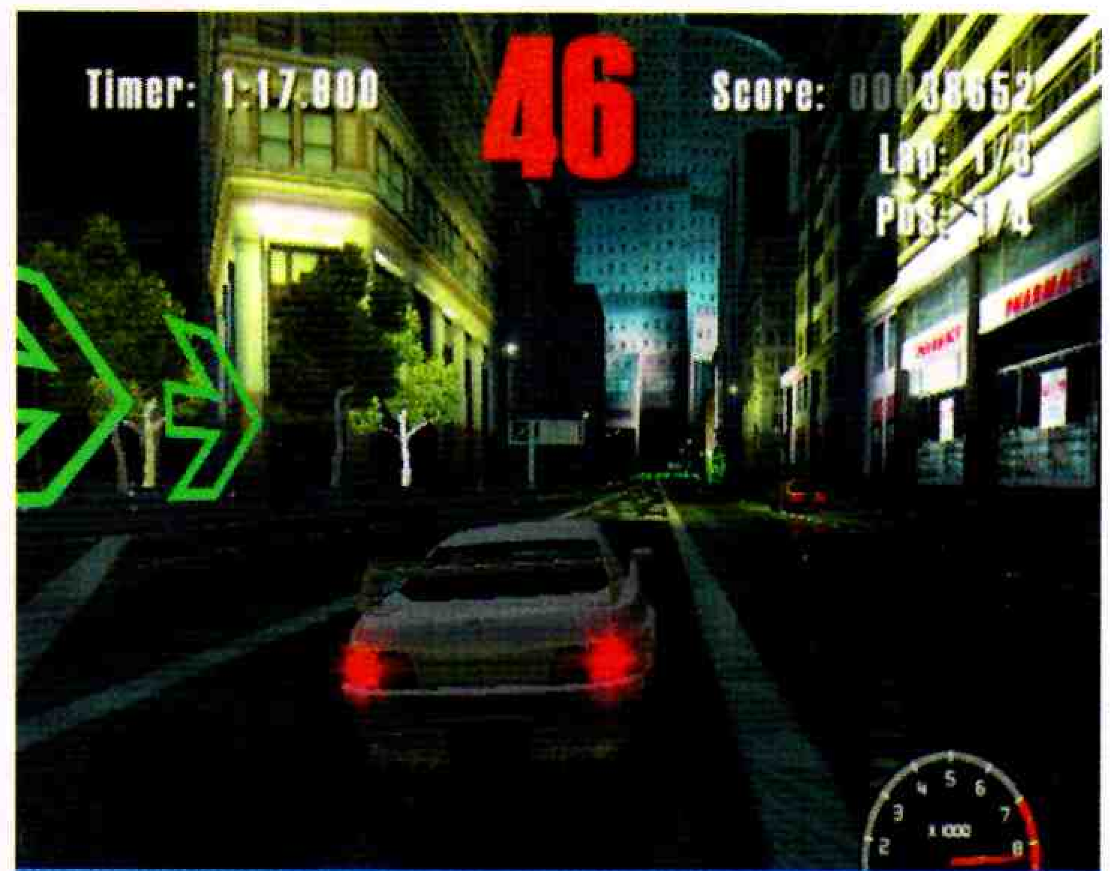






Turbo: Všimněte si pruhu vlevo dole - naplníte-li ho, všem ujedete!





New York: Města jsou smyšlená, ale inspirovaná New Yorkem, Paříží a dalšími.

BURNOUT

Jakékoli zpomalení, natož zastavení, se nemilosrdně trestá!

Jsou státy, například Egypt nebo Maroko, kde červená na křižovatce neznamená pro řidiče automaticky stop, ale jen jakési upozornění, aby se při průjezdu křižovatkou alespoň rozhlédl. My v Česku na červenou většinou zbaběle zastavíme, takže máme jedinou možnost, jak si tenhle krásný pocit bez rizika prožít: v některé z videoher, kde se jakékoli zpomalení, natož zastavení, nemilosrdně trestá potměšilou hláškou Game Over. Jednou z takových her je právě *Burnout*, ve kterém se řítíte doslova nesmyslnou rychlostí ulicemi a magistrálami měst za běžného provozu, vyhýbáte se ostatním autům (občas i v protisměru) a ještě musíte porazit své protivníky. Že je to dobrý nápad, který zvedne každému hráči hladinu adrenalinu vysoko nad kotníky, o tom není pochyb. Autoři tak mohli *Burnout* pokazit snad jen nedokonalou grafikou nebo špatným ovládáním vozů, ale protože se jim to nepodařilo, máme tu jednu z nejzábavnějších závodních her na PS2.

Herní módy *Burnoutu* jsou takřka klasické - šampionát, hra dvou hráčů, jednotlivý závod, jízda na čas a pak ještě speciál, ve kterém si můžete postupem ve hře zpřístupnit další módy (Face Off, Survival). Nejzajímavější jsou samozřejmě první dvě nabídky. V multiplayeru se bojuje klasicky na vodorovně rozdělené obrazovce, a pokud nemáte zrovna minitelevizi, užijete si při něm spoustu šílené legrace (ostatně, s minitelevizí taky...). Hlavním módem hry je šampionát pro jednoho hráče: každý závod jedete proti třem soupeřům a navíc proti vám ještě stojí nemilosrdný čas, odtikávající tajm do dalšího checkpointu. Bouraček si tady užijete neúrekom, protože vyhnout se všem nástrahám na trati je otázka obrovského štěstí, ale příliš často se vzhůru pneumatikami válet nesmíte, jinak pro vás závod skončí. Srážky jsou ovšem zpracovány parádně, po kolizi následuje sestřih z několika kolem trati rozmístěných kamer, ve kterém plechy a přední skla létají jako o život.

„Dvoustovka na tachometru a v očích smrt!"

Nenápadně jsme se tak dostali na samý závěr ke grafice, která je sice skvělá, ale přece jen při úžasné svižnosti jízdy občas méně přehledná: když se před vámi v plné rychlosti náhle vyloupne předtím "neviditelný" auťák, asi vám to moc nepomůže.

■ **Milan Jablonský**

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ACCLAIM**
VÝROBCE: **CRITERION**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 VANISHING POINT
PSM 36 8/10
Stejná zábava - hlavně v multiplayeru.

PS2 CRAZY TAXI
PSM 39 9/10
O něčem jiném, ale podobně šílená jízda.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 8
Občas nepřehledná.

● HRATELNOST 9
Když umíte řídit, skvělá.

● ŽIVOTNOST 8
Sice stále totéž, ale těžší a těžší...

CELKOVĚ
Skvělý nápad, velmi dobré zpracování.

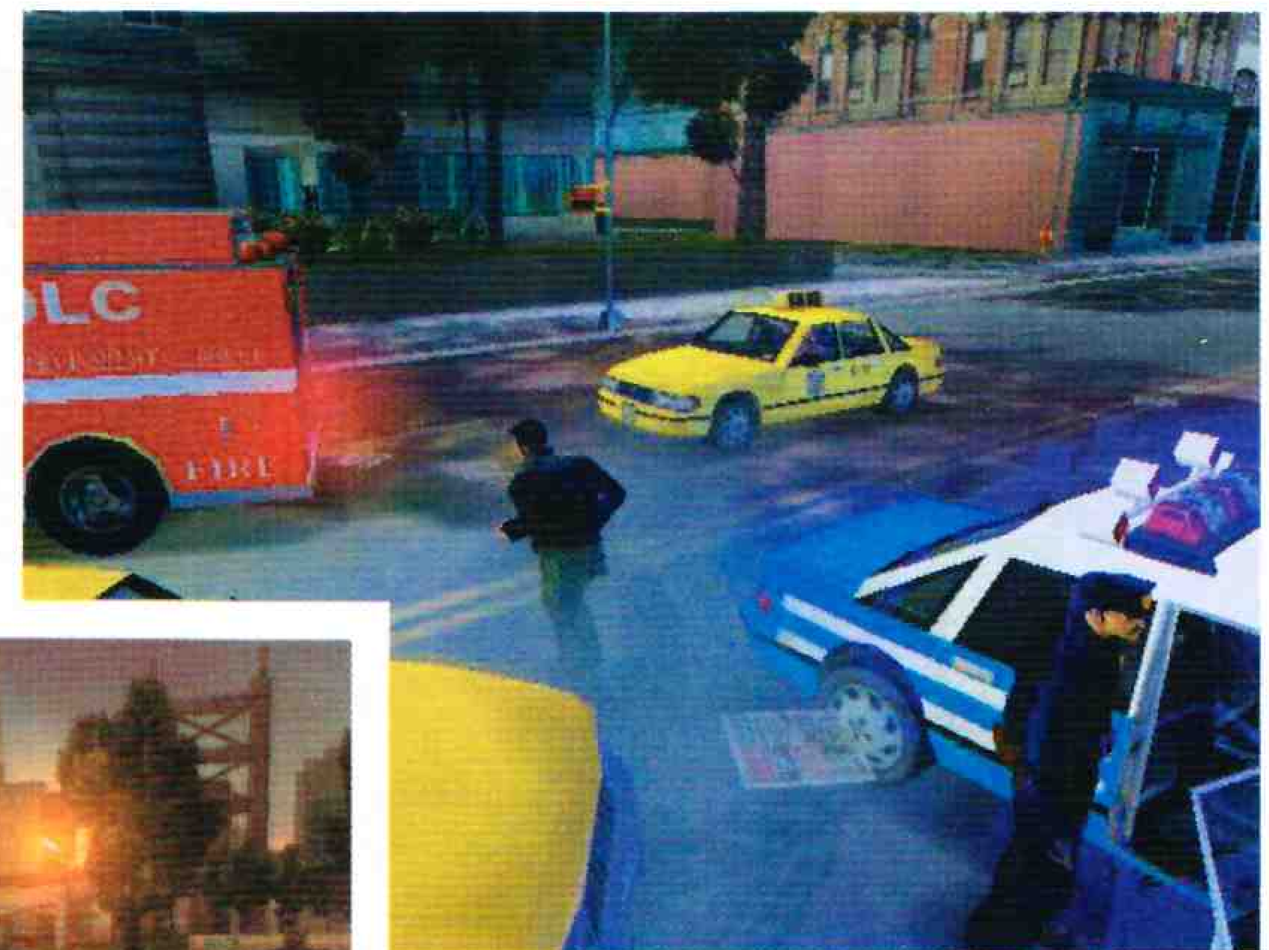
8 /10

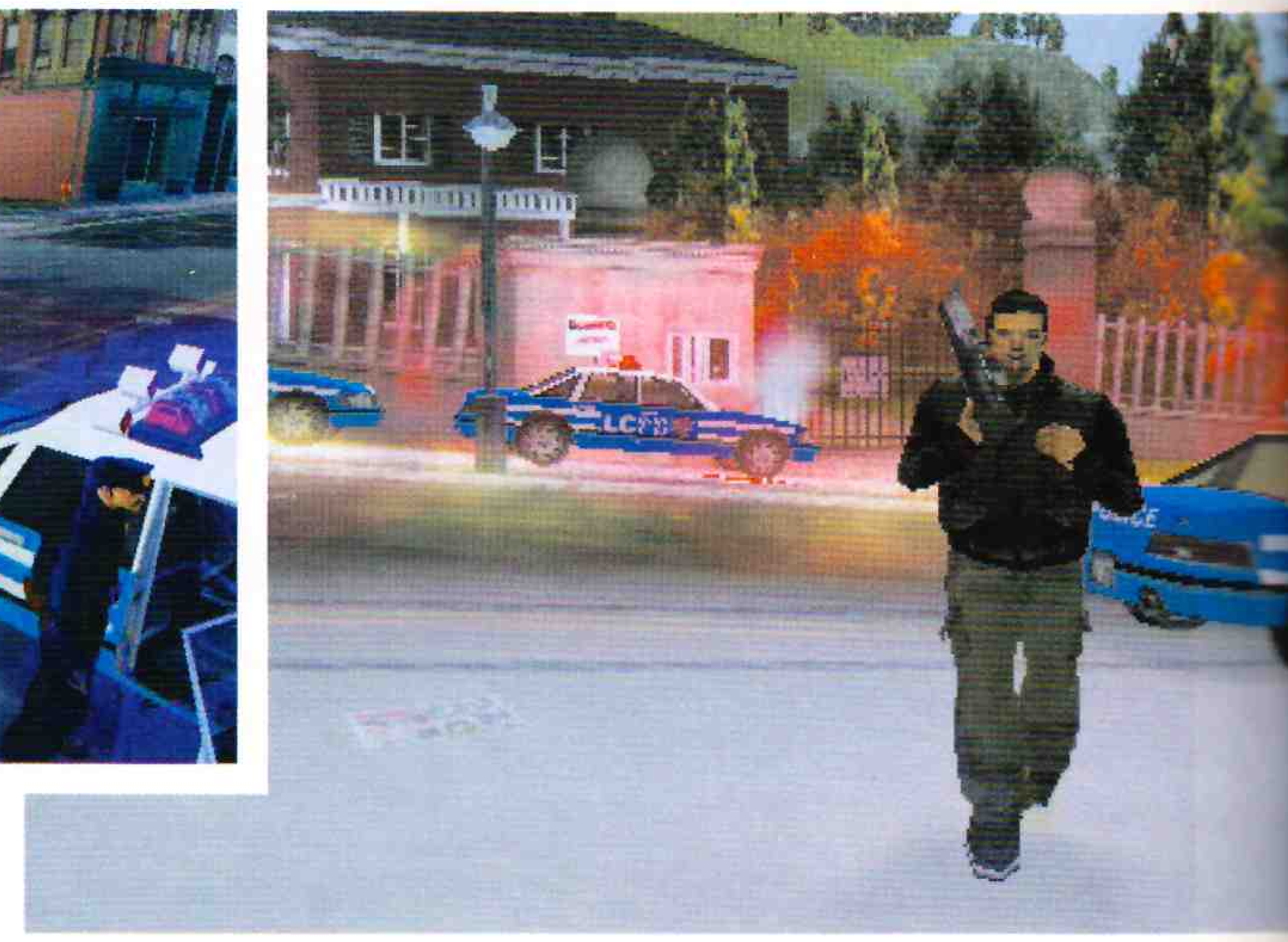
VLASTNOSTI 14 okruhů v pěti různých "městech". ■ Nereálná auta volně vytvořená podle skutečných předloh.



Kill him: Když někoho zabijete, s trochou štěstí po něm zbudou nějaké ty prachy. Vaše prachy, přesněji...



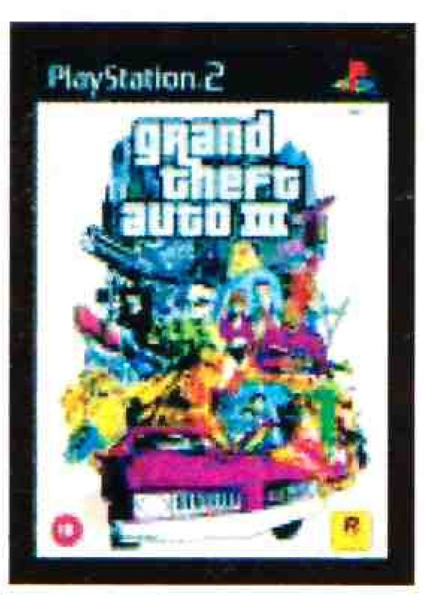




GRAND THEFT AUTO 3

Všechno je dovoleno - jen se přitom nesmíte nechat chytit.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ACCLAIM**
VÝROBCE: **CRITERION**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 GTA 2
PSM21, 10/10
Horší grafika, ale hraje se skoro stejně dobře.

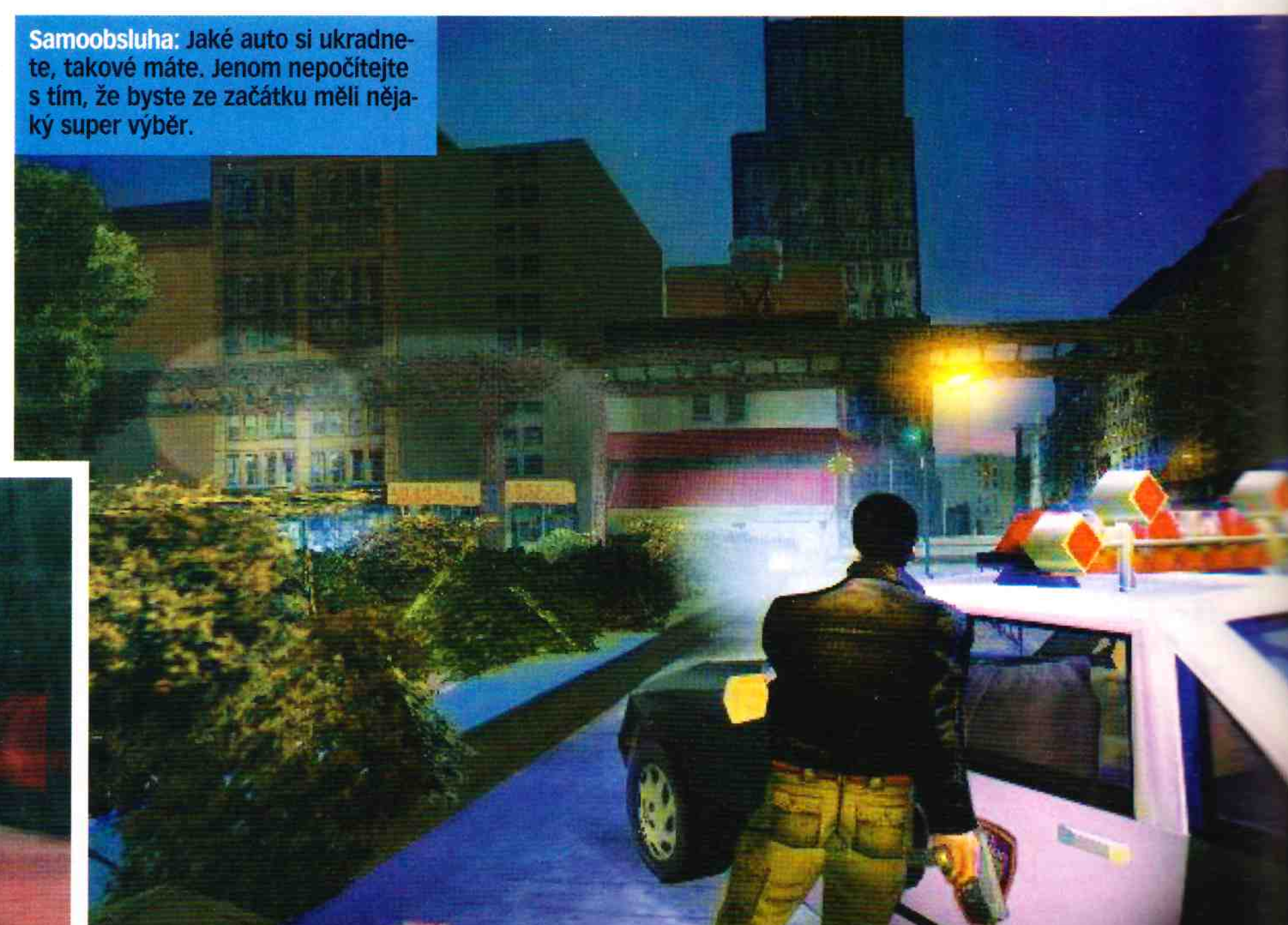
PS2 MIDNIGHT CLUB
PSM33, 6/10
Nemastná neslaná jízda v ulicích.

***GTA*čko bylo úspěšné,** i když bylo ještě dělané systémem *Micro Machinese* - čili všechno malinké a brané pohledem shora. Svou popularitu získalo hlavně díky naprosté amorálnosti. Kradli jste auta, pracovali pro mafii, přejížděli chodce a honili policajty s plamenometem. Co by si člověk mohl přát víc? Ach ano, lepší grafiku. A protože jsme všichni zlobili a vůbec jsme byli přes rok strašní parchanti, dostali jsme ten nejkrásnější dárek ze všech. Představte si *Drivera*. Máte? A teď si představte *Drivera* s mnohonásobně lepší grafikou a zvukem a mnohonásobně nižší morálkou. Máte? Tak to se právě v promítacím sále svého mozku díváte na *Grand Theft Auto 3*. Tahle hra je neuvěřitelná. A jestli se po dočtení tohohle článku okamžitě neseberete a nepůjdete si koupit PS2ku, tak je něco v nepořádku buď s tímhle článkem, nebo s vámi.

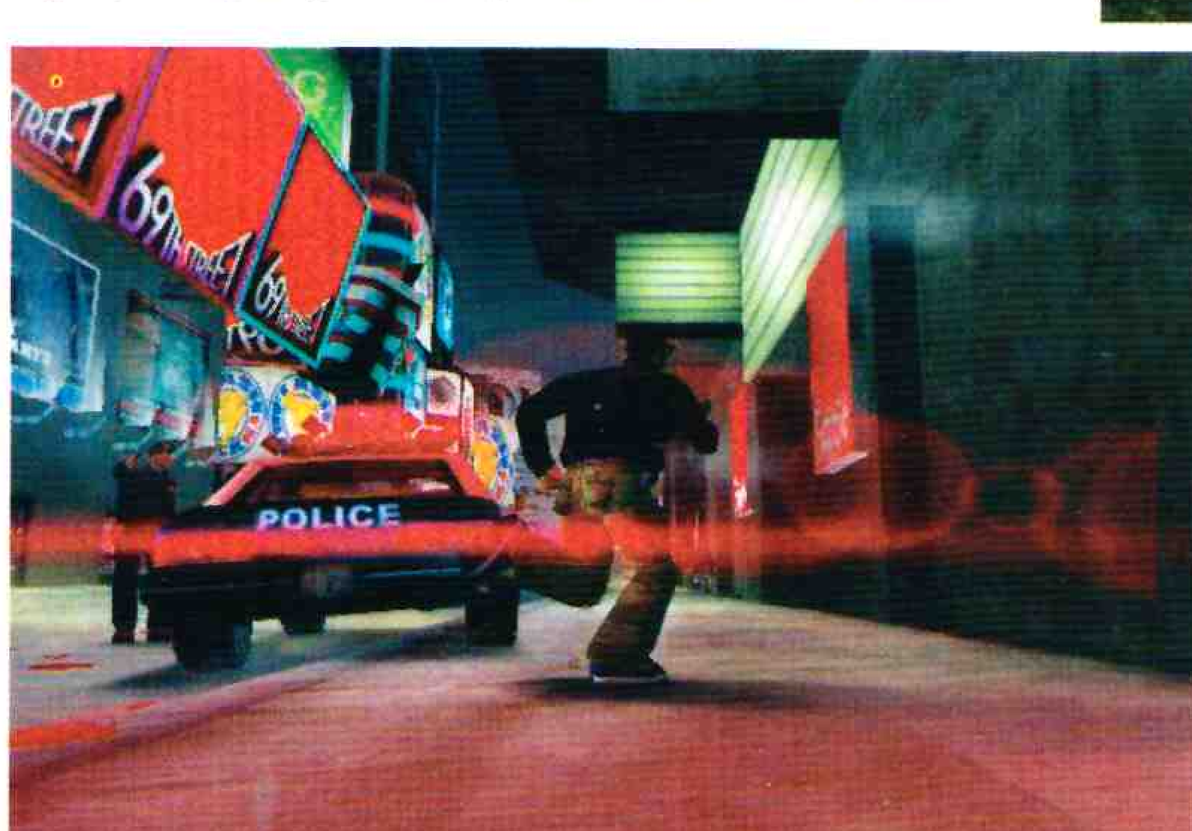
V mém případě to byla láska na první pohled. Ve chvíli, kdy mi náraz rozbil dvířka od auta a ty se pak ustavičně otvíraly a zavíraly, bylo jasné, že jsem se právě zamiloval. A dál už to mělo být jen lepší. Od mých mafiánských šéfů jsem vyfasoval basebalovou pálku a povolení mlátit lidi po hlavách. Mé zlé já ovládlo PlayStation a hrdina začal pobíhat po ulicích a bezdůvodně mlátit bezbranné lidi, dokud neleželi na zemi v tratolišti krve. Pak jsem je samozřejmě mlátit přestal. No dobrá, ještě jsem do nich chvíli kopal, ale to se snad nepočítá, ne? Pocit beztrestnosti mě ale rychle přešel ve chvíli, kdy mě při pohovoru s jedním majitelem vozu (líbilo se mi auto, které zrovna řídil), chytla za flígr ruka zákona.

I když vaše vozy moc nevydrží (ve srovnání třeba s *Driverem*), tak tvůrci hry dokáží ocenit snahu a za opravdu dobrý karambol vás pochválí a nějaké ty body vám přičtou. Ale radím neexperimentovat, stačí tři čtyři nárazy a auto je na šrot - a dost často i vy s ním (ale je to pěkná exploze, to je zase pravda).

Přestože okolí není tak rozmanité jako třeba v *Driverovi*, je tu všechno vyvedené do posledního detailu. Opravdu se vyplatí někdy vystoupit z auta a jen tak se projít. Zaposlouchat se do zvuků ulice, podívat se, jak vítr honí po



Samoobsluha: Jaké auto si ukradnete, takové máte. Jenom nepočítejte s tím, že byste ze začátku měli nějaký super výběr.



Policajti: Na švestky si dejte bacha, jsou nekompromisní a okamžitě střílí...

VLASTNOSTI: 3 rozsáhlé městské čtvrti. ■ Obrovské množství vedlejších úkolů (taxi, sanitka, policejní auto, hasiči atd.) ■ 81 různých vozidel ■ 11 druhů zbraní



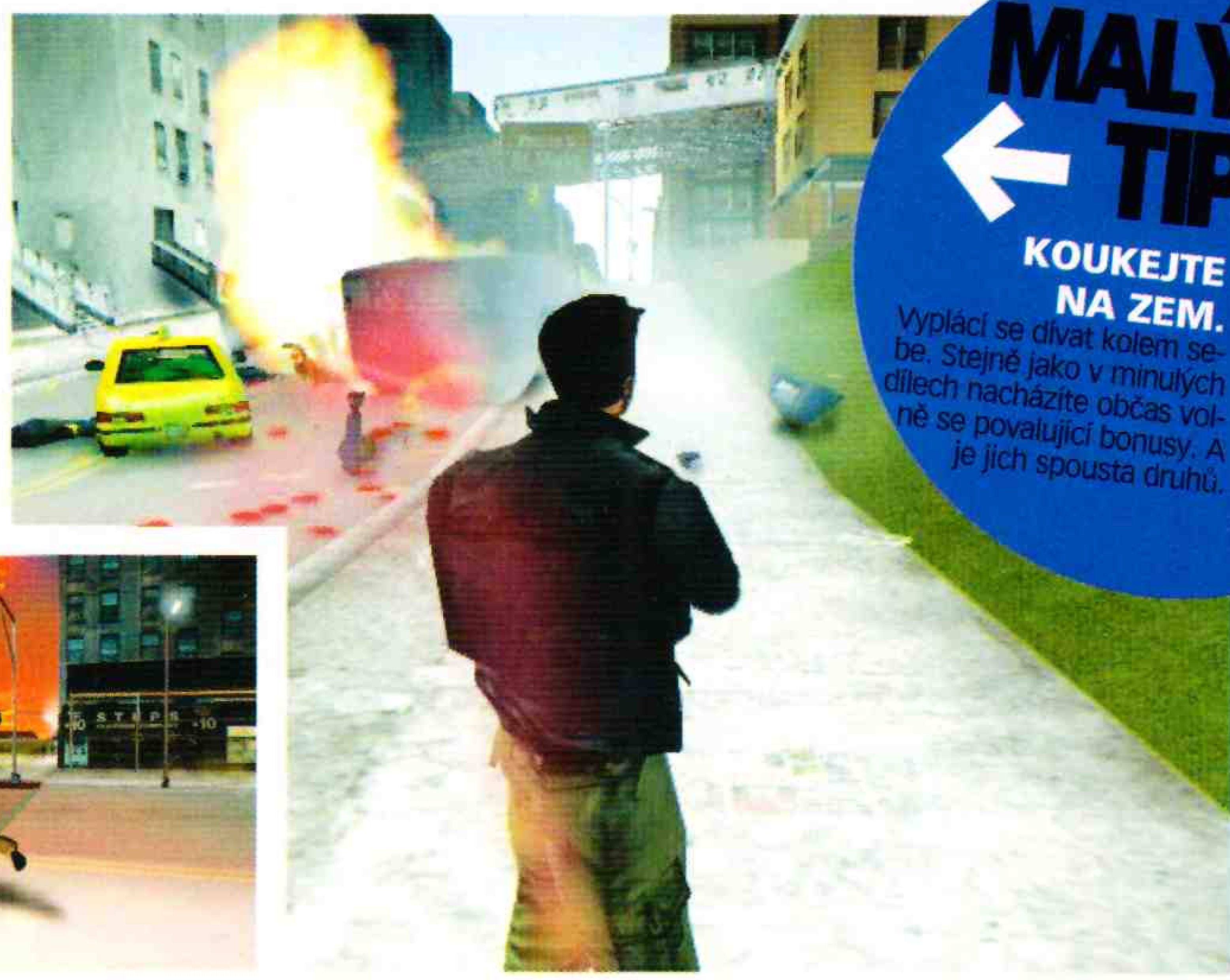


Muž za volantem: Každé auto se samozřejmě trochu jinak ovládá, takže se koukejte učit.





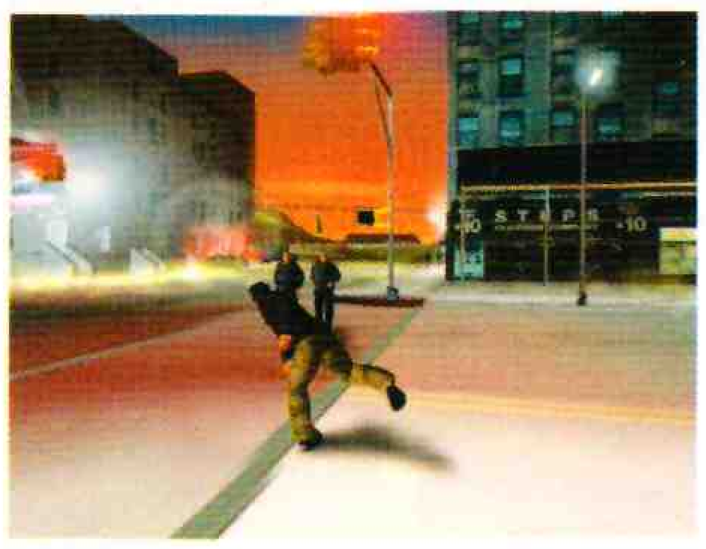
Pozér: Vypadám takhle dobře?



MALÝ TIP

KOUKEJTE NA ZEM. Vyplácí se dívat kolem sebe. Stejně jako v minulých dílech nacházíte občas volně se povalující bonusy. A je jich spousta druhů.





betonu listy a stránky novin, jak gangy mlátí bezdomovce a šlapky shání kunčafty - prostě si užít toho pravého městského života. A pocit svobody vás nepustí ani za volantem. Nejenže si můžete naladit jakoukoliv stanici a poslouchat cokoliv - od hip-hopu až po vážnou hudbu a diskusní pořady - ale volnost máte i při výběru vašich úkolů. Můžete přebírat zakázky od několika bossů (a jsou to velmi rozmanité zakázky - na začátku hry jsem vyzvedl gangsterovu přítelkyni ze školy, ukradl a nechal přelakovat auto, rozbil někomu lebku, dal pod auto bombu a pronásledoval pasáka), ale můžete se na všechno kolem organizovaného zločinu vykašlat a v taxíku (samozřejmě kradeném) vozit rita.

Nad čím ještě obdivně zaslintat? Nad příjemnými (a hojnými) animacemi? Nad pohodlným ovládáním vozu a bohatým výběrem? Ne. Zaměřím svůj ukazovák na jediné negativum, které jsem ve hře našel - frustrující zdlouhavost. Obtížné mise musíte často opakovat a vždy to znamená znovu zajít k bossovi. Jenže *GTA* se musí hrát chytře a každou misi lze udělat různými způsoby a prakticky vždy si ji můžete ulehčit. Jen přemýšlet. Takže jakápak chyba? *Grand Theft Auto 3* je prakticky dokonalá hra a nelíbit se může jen příslušníkovi dopravní policie.

■ **Jiří Pavlovský**

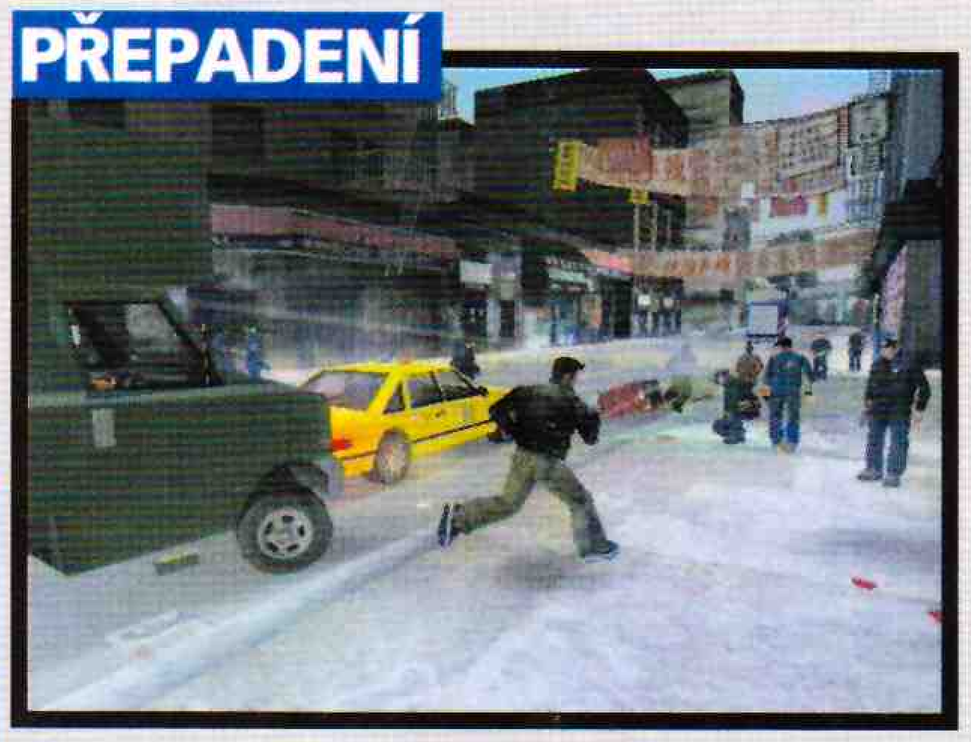
„Hra se *GTA* se musí hrát chytře a každou misi lze udělat různými způsoby."

MŮŽETE

- Masakrovat lidi na ulicích. Stačí basebalová pálka, pistole nebo při nejhorším holá pěst a vyzkoušejte si vlastní Volný pád.
- Taxikařit. Chcete být slušný člověk? Bez problému, vy podivíne. Ukradněte (pardon - půjčete si) taxika s začněte se živit vozením zákazníků a hru berte jako takové realističtější *Crazy Taxi*.
- Hrát minihry. Už jsem se zmínil o bonusových minihrách, které se povalují v koutech zapomenutých uliček. Zatím jsem ještě nenarazil na oblíbený úkol „upálit nejméně padesát lidí plamenometem", ale neztrácím naději. Jsem přece jen teprve na začátku.

Jak si užít svět zločinu

PŘEPADENÍ



Nejlepší způsob, jak získat auto, je počkat si na přechodu. Pak je stačí zmáčknout ⓐ a váš muž udělá veškerou špinavou práci za vás. Nezkoušejte auta honit a také není příliš bezpečné postavit se jim do cesty.

KUK NA BABU



Pokud vezete pasažérku, můžete po ní klidně pokukovat. Ale jenom pokukovat! Není radno začínat si něco s milenkou člověka, který zabije chlapa jenom proto, že se kriticky vyjádřil o jeho tkaničkách do bot.

VERDIKT

Oficiální Česky PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 10**
Tak realistická a obsáhlá, že budete mít dlouho co obdivovat.

● **HRATELNOST 10**
Chytne vás pevněji, než příslušníci speciálních jednotek.

● **ŽIVOTNOST 10**
Tolik možností a variací, že budete mít pořád co dělat.

CELKOVĚ 8/10
Bomba. Hra, které se nedá téměř nic vytknout. Tohle vznikne, když se spojí skvělá hra s dokonalou grafikou.



Výbuch: Když se z auta kouří, rychle vystupte, mohli byste to koupit...

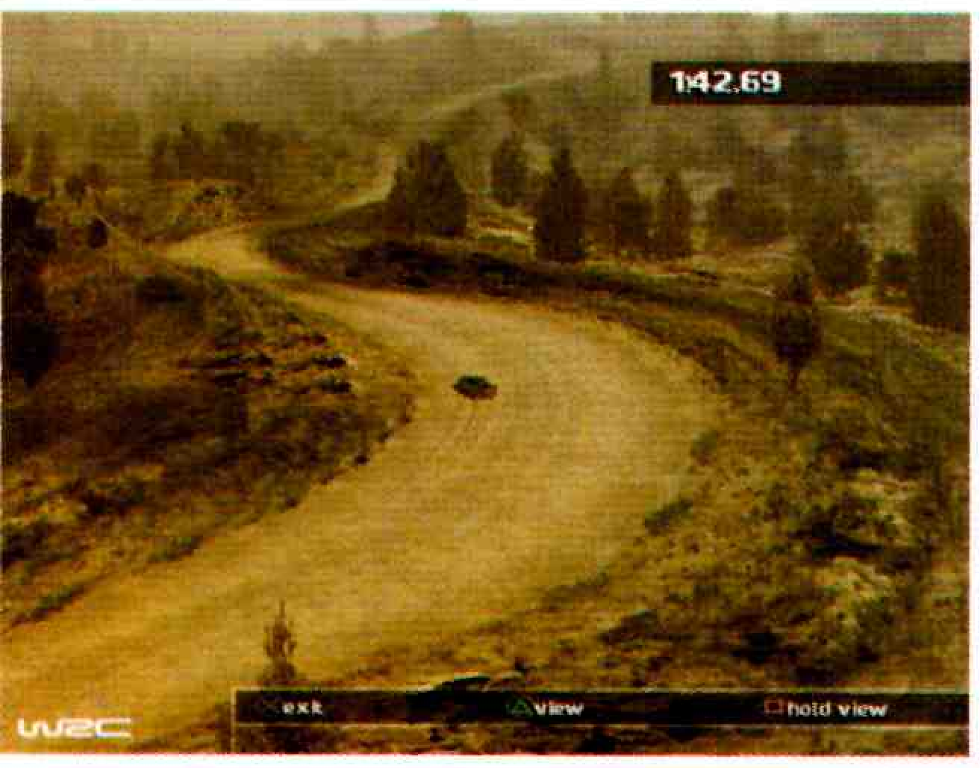


Máte problém: Ale i z této ošemetné situace se jde dostat. Musíte být ale rychlí!



Vozový park: Je tu celkem 81 vozů. Včetně dodávek, autobusů a tanku. Ano, tanku!

■ Postavy namluvené slavnými herci - mj. Joe Pantoliano (Cypher z *Matrixu*), Kyle MacLachlan (*Modrý samet*, *Twin Peaks*). ■ 8 radiových stanic.





Oktávka: Sláva! Konečně si můžete zajezdit ve Škodovce. Hlavně ji nezruště jako Schwarz.





Idylka: Grafika je vskutku úchvatná. Dokonce máme pocit, že je o fous lepší než *Gran Turismo 3*.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Licence na kompletní světovou špičku jezdců se opravdu jen tak nevidí.

Konečně se v jedné hře sešli Colin McRae i Tommy Mäkkinen, kteří si jinak uplácávají své vlastní bábovičky, a s nimi i celá špička nejlepších rallye pilotů současnosti. Licenci má ovšem *WRC* i na kompletní sezonu mistrovství světa - tu ovšem autoři využili jen částečně. Jednotlivé podniky tu jsou, ale proti skutečné sezoně řádně pokrácené, a také profily tratí nejsou kopiemi originálů, ale jen fantazií grafiků. A jedním dechem nutno dodat, že fantazie měli na rozdávání, protože etapy jsou opravdu zajímavě postavené a v každé zemi něčím specifické. Jen kdyby byly alespoň o malinko delší, nikdo by se určitě nezlobil.

Ano, je to tak. Celý šampionát má sice 16 jednotlivých rallye, což je samozřejmě poměrně vysoký počet, nicméně jednotlivé etapy jsou příliš krátké. Skoro by se dalo říct - sotva se člověk trochu rozjede, už se placatí v cíli. Když k tomu přičteme ještě velmi zdlouhavé nahrávání, strávíte vlastně víc času v menu, než při samotných závodech.

Stěžejním módem *WRC* je samozřejmě šampionát, ale vedle něj si můžete zajet i jednotlivou rallye, zazávodit si proti času, případně se zúčastnit celosvětového WRC Challenge, k čemuž ovšem potřebujete připojení na internet. Šampionát je samozřejmě velmi náročný, a než přijdete na kloub citlivému ovládání, na předních místech celkového pořadí se vyhřívat nebudete. Na nejnižší obtížnost sice vyhrajete celé mistrovství bez potíží hned napoprvé, ale pokud zvolíte střední nebo nejvyšší, budete mít s kvalitními soupeři fůru starostí.

Na druhou stranu není třeba se obávat nějaké přehnané obtížnosti. Jakmile budete mít řízení v ruce, nečekají vás žádné stresy, jak to u rallye her většinou bývá zvykem - tvůrci našli tu správnou střední cestu, ve které jde stále ještě o poměrně věrnou simulaci jízdy, ale přizpůsobenou tomu, aby to byla hlavně zábava a hra. S tím jde ruku v ruce i velmi snadné nastavování vozu a také absence garáže, ve které byste si po skončení etapy museli opravovat svůj poškozený vůz. Ač se otočíte na střechu dvacetkrát za závod, auto budete mít do další etapy čisťounké a jako nové. To je ovšem společně s poměrnou krátkostí tratí jediná vážnější chybička této mimořádně skvělé závodní hry.

Milan Jablonský

> „Není třeba se obávat přehnané obtížnosti."

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **EVOLUTION ST.**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 COLIN McRAE RALLY
PSM25 9/10
Král všech rallye her na PS1.

PS1 RALLY MASTERS
PSM27 7/10
Pestrá nabídka závodů. Slušná arkáda.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

- **GRAFIKA 10** — Společně s *GT3* nejlepší na PS2.
- **HRATELNOST 8** — Obtížné, ale ne nezvládnutelné...
- **ŽIVOTNOST 7** — Krátký je rallye život...

CELKOVĚ Výborná závodní hra v úžasné grafice. **8** (10)

VLASTNOSTI Úplná licence včetně automobilů Škoda. ■ On-line soutěž na *www.wrc.com*. ■ Celkem 80 etap přes 500 km.

HALF-LIFE

Má "nejlepší PC hra všech dob" šanci i na PS2?

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **VIVENDI UNIVERSAL** ■ POČET HRÁČŮ **1-2**



Realistická AI: Vojáci se chovají velmi věrně: spolupracují spolu a kryjí se před palbou. Fakt síla.



Již tři roky uběhly od vydání hry, která byla ve více než 50 periodikách vyhlášena nejlepší hrou roku, hry, kterou mnozí považují za vůbec nejlepší PC hru všech dob, hry, která navždy změnila žánr 3D akcí. *Half-Life.*

Jste Gordon Freeman. Vědec v tajné podzemní laboratoři Black Messa, kde se jednoho dne nezdaří poměrně důležitý experiment a okolí je zamořeno vetřelci. A aby toho nebylo málo, na místo jsou poslány speciální jednotky, které mají místo vyčistit a zároveň zabít každého, kdo by si snad mohl pustit pusu na špacír. A tak se Freeman pouští do nerovné bitvy, kterou opravdu stojí za to prožít s ním. Důvodů proč je tolik, že by na ně nebylo dost místa ani v třístránkové recenzi. Spokojte se tedy se spojeními úžasná atmosféra, fantastická hratelnost, neotřelé nápady, nepřekonatelná AI.

Máte tedy jedinečnou šanci zjistit, že i na PC existují skvělé hry - *Half-Life* patří mezy ty nejlepší a na PS2 nezáří o nic méně. Obzvláště, když je tu několik novinek a PS2 exkluzivních režimů včetně kooperačního režimu pro dva. Jistě, multiplayer si zasloužil větší pozornost (2 hráči jsou málo) a nahrávání je trochu pomalé, ale *Half-Life* patří mezi to nejlepší, co si o Vánocích můžete na PS2 dopřát.

■ **Jan Modrák**



Oběť: Nevinných obětí tu zařve nespočet. Přežije vůbec někdo?

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 9/10

Nejlepší 3D akce všech dob. Příběh, hratelnost, atmosféra, AI... fantazie.

VLASTNOSTI Možnost připojení myši a joysticku přes USB, kooperační Decay režim.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Stále borec, nebo přestárlý hrdina?

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **VIVENDI UNIVERSAL** ■ POČET HRÁČŮ **1**



Fauly: Díky velmi detailním modelům hráčů krásně rozeznáte nečistý zákrok.



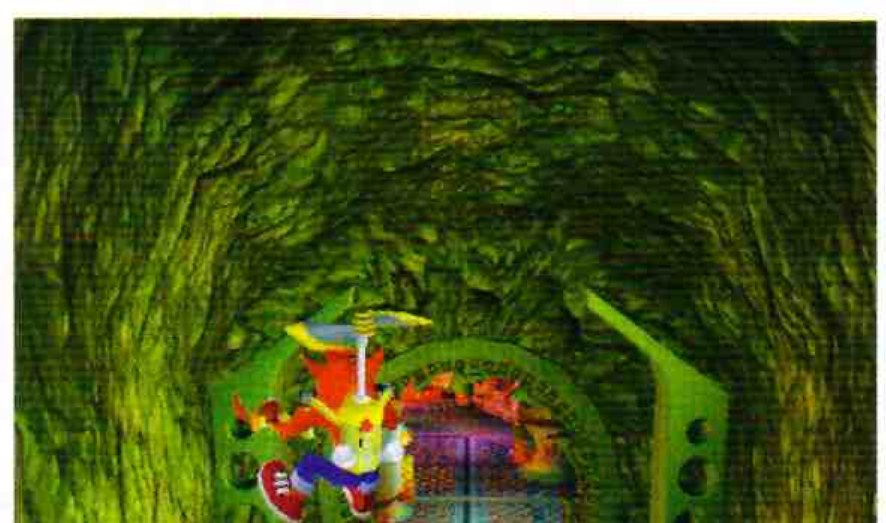
Déjà vu: Starý dobrý Crash - stačí to? Grafika prvotřídní, hratelnost průměrná.

***Crash Bandicoot* je** jednou z nejslavnějších herních sérií a stal se neoficiálním maskotem PlayStation. Není tedy divu, že ve svých hrdinstvích pokračuje i na PS2. Ale dobře informovaní hráči byli s předčasným jásáním opatrní - hru totiž nevyvíjel tým Naughty Dog (ten pracuje na *Jak & Daxter*), který měl na svědomí první tři partie. Bohužel, dopadlo to právě tak, jak se dalo čekat.

Na úvod musíme říci, že je *Wrath Of Cortex* nádherná hra - Crash se pohybuje v nádherném pseudo3D prostředí plném efektů a skvělých animací. Stejně jako u předchozích dílů série nemá Crash absolutní volnost pohybu, ale směr hry se neustále střídá. To však bohužel nic nemění na tom, že hratelnost postrádá jakékoliv nápady a oživení proti předchůdcům. Opět rozbíjí bedny, sbírá diamanty a nepřátele likviduje nemilosrdnou vývrtkou. Jsou tu samozřejmě i oživující vložené honičky, ale byly koneckonců stejné i na PSone. A těch pár novinek (jízda v jeepu, na koloběžce apod.) hratelnost příliš neobohacuje.

Abychom to tedy shrnuli, je to škoda - Crash (a my, hráči) si zasloužil daleko hratelnější dobrodružství, a ne jen relativně zábavné déjà vu. Nebuďme ale přísní, mladší publikum a fandy série tenhle *Crash 3,5* pobaví.

■ **Jan Modrák**



Heli-hračka: Neohrabané ovládání vrtule = častá smrt.

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 6/10

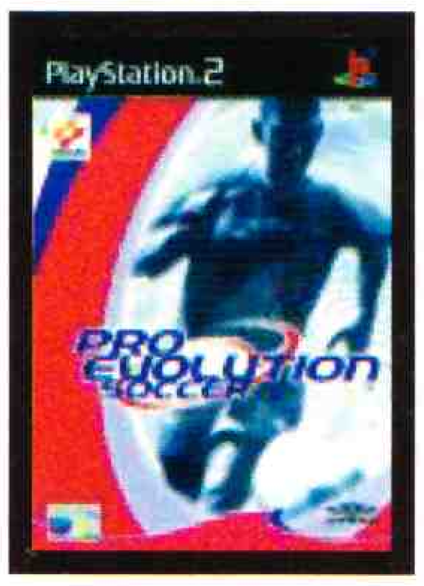
Nádherná, ale neoriginální, lehce nadprůměrná "crashovka".

VLASTNOSTI 5 světů, každý pět úrovní + boss.



PRO EVOLUTION SOCCER

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KONAMI**
VÝROBCE: **KCET**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

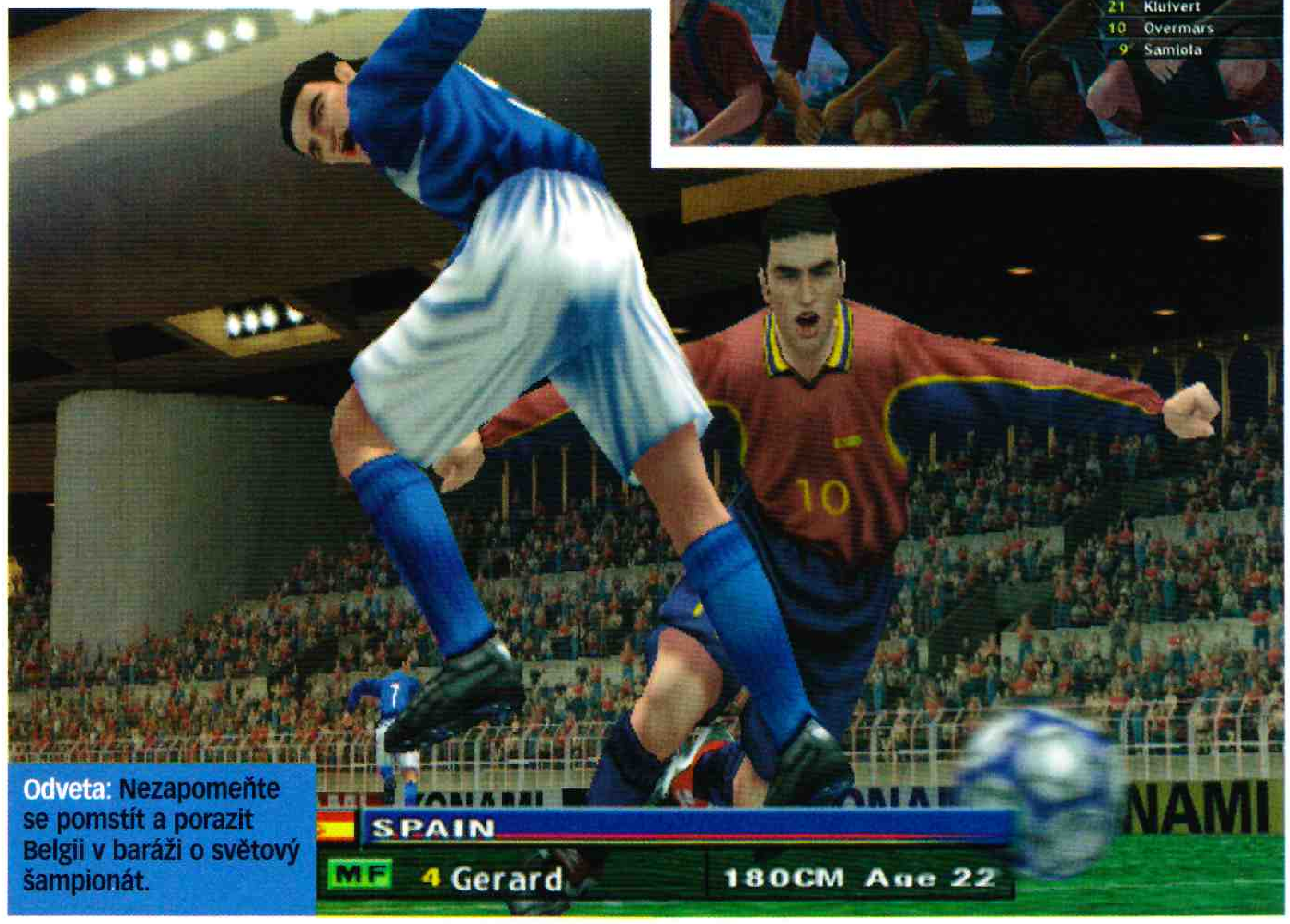
PS1 ISS Pro Evolution
PSM36 10/10
Bezkonkurenčně nejlepší fotbal na PS1.

PS1 FIFA 2002
PSM45 7/10
Dokonalé pohyby hráčů, ale horší hratelnost.

Dalo se to čekat: nejlepší fotbalová hra všech dob!

Trochu jsme se báli, že Konami sleví z úžasné hratelnosti a zábavnosti *ISS Pro Evolution 2*, ale už po odehrání prvních zápasů jsme si zhluboka oddechli. Všechno to nejlepší zůstalo, k tomu přibylo několik vylepšení a pronikavě se - díky možnostem PS2 - zlepšila vizuální stránka hry.

Jen těm, kteří nemilují fotbal a jeho drobné finesy, se těžko vysvětluje, proč je právě tato série absolutní špičkou mezi fotbalovými simulacemi. Na hřišti se totiž děje přesně to, co od fotbalu očekáváte. Žádné jednoduché naskriptované situace po křídlech s dokonalými centry a megalomanským zakončením. Tady si musíte své místo na slunci perně vybojovat, podobně jako ve skutečném fotbale. A *Pro Evolution Soccer* tohle všechno dovedl k ještě větší dokonalosti. Hra se odehrává po celé hrací ploše, žádné jednoduché pronikání obranou ani primitivní odebírání míče soupeři se (na vyšší obtížnosti) nekoná. Často se několik minut bojuje u postranní čáry, kde se snažíte protivníkovi vypíchnout míč, hra postupuje kupředu jen házenými auty a každý povedený průnik obranou je záležitostí pečlivé souhry a také schopností vašich hráčů. Výsledky 0:0 nebo 1:0 nejsou ničím neobvyklým, ale tak tomu přece ve fotbale bývá - což ovšem neznamená, že nemůžete soupeře vyklepnout třeba 4:1, záleží jen na okolnostech, herní pohodě a formě.



Odveta: Nezapomeňte se pomstít a porazit Belgii v baráži o světový šampionát.

Autoři přidali do hry několik báječných vychytávek, například po skončení poločasu i zápasu přichází highlight, sestřih nejzajímavějších situací - a nevěřili byste, jak vás taková drobnost vtáhne ještě hlouběji do hry. Ani tentokrát nechybí Master League, ve které musíte vylepšovat za získané body svůj průměrný tým a postupovat tak k nejvyšším metám. Zahrát si můžete i desítku turnajů, pohárů a přátelských zápasů.

Je třeba říci, že i *Pro Evolution Soccer* má své drobné mouchy - například komentář při zápasech není zrovna okouzlující a často bývá nepřesný a ve hře chybí licence na některé týmy, především z Jižní Ameriky. Nicméně při zvážení všech pro a proti jsme nakonec nejvyšší možné ohodnocení tomuto fotbálku udělit museli, protože po stránce hratelnosti a fotbalovosti se mu přibližuje pouze jeho starší bratříček z PS1, *ISS Pro Evolution 2*, jinak nemá mezi fotbalovými simulacemi na všech platformách absolutně žádnou konkurenci.

■ **Milan Jablonský**



Náročnost: Zahraje si každý, protože stupňů obtížnosti je zde celkem pět.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Až na toporné oslavy gólů skvělá.

● HRATELNOST 10
Může si na ni stěžovat jen ten, kdo neví, co je to fotbal.

● ŽIVOTNOST 10
Vydrží až do příštího fotbalu od Konami.

CELKOVĚ 10
Tohle je opravdu fotbal!

VLASTNOSTI: Oficiální licence 29 národních a 32 klubových týmů. ■ Přesné statistiky převzaté ze slavné hry *Championship Manager* na PC.

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT!

Čas navnadit se na další bojové zážitky - *SmackDown* je zpět.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **THQ** ■ POČET HRÁČŮ **1-4**



Krrunnčč!: Jedna rána a Steveho Austina odnesou pěkně tuhého. Chladnější než kámen.

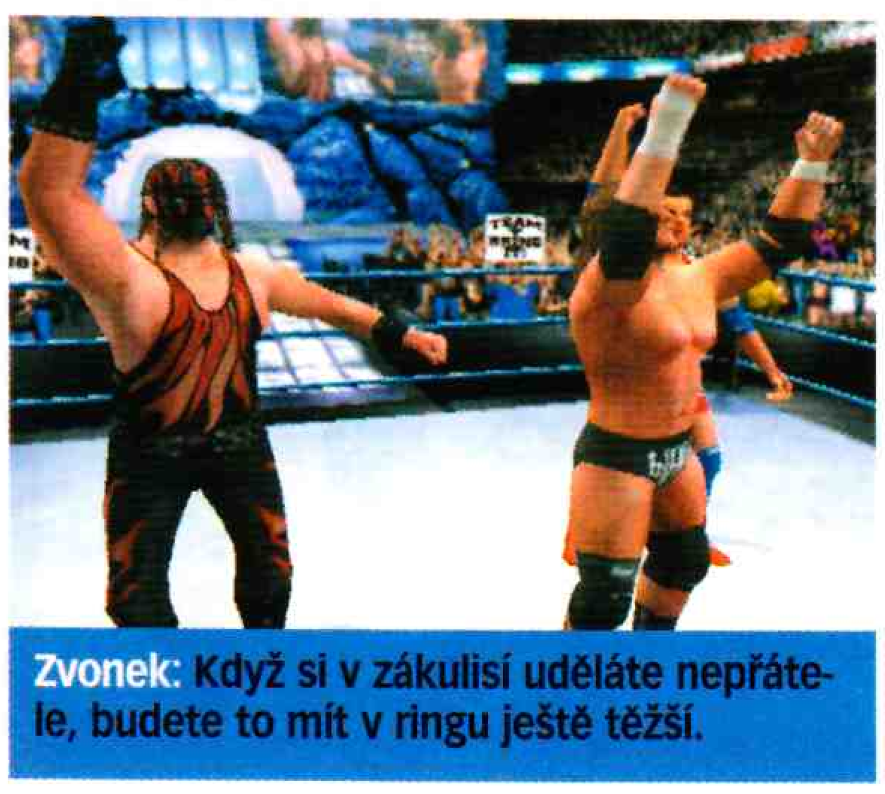


Bota!: Rikishi si pomůže tkaničkami.

Když si vzpomeneme na obrovský úspěch předchozích PS1 titulů *SmackDown!* (*Know Your Role* se svého času stala nejrychleji se prodávající hrou všech dob), můžeme bez rizika vsadit na to, že se i *Just Bring It!* bude prodávat po příslovečných kupách, ať si recenze říkají, co chtějí.

Na druhou stranu dnes již není nejmenších pochyb o tom, že je *Just Bring It!* skvělá hra se spoustou úžasných nových prvků, které jen nahrávají do noty upocenému, pyšně si vykračujícímu ďáblu, jehož znají snad všichni pohovkoví příznivci soubojů. Celkem se tu najde závratných 78 zápasnických stylů, kterými se můžete kochat jak v prostých jednokolových zápasech, tak v grandiózních bitkách až osmi lidí a dalších originálních podnicích, jako je TLC, I Quit a Hell In The Cell. Vývojáři přepracovali příběhový režim tak, aby se hráči mohli potulovat po zákulisí, setkávat se s ostatními zápasníky, jako je Vince MacMahon a jemu podobní, a ovlivňovat tak i průběh své kariéry. Nejvýznamnější změny prodělal režim Create-A-Superstar, kde máte neuvěřitelné množství nastavitelných voleb, počínaje tvrdostí hlavy a délkou končetin a konče 30 vrstvami oblečení, tetováním, účesy a rohy. Malinko výstřední, nicméně skvělá alternativa bojovky. Takže kdo by ji chtěl? Určitě vás budou celé zástupy.

■ **Jan Modrák**



Zvonek: Když si v zákulisí uděláte nepřátele, budete to mít v ringu ještě těžší.

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 8/10
Stále nejrealističtější varianta zápasů, jaké na konzole seženete.

VLASTNOSTI: 78 zápasnických stylů, 1000 pohybů, rozsáhlé zákulisní oblasti.

NHL 2002

A je tu zase hokejová sezona a s ní i nové NHL.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **EA SPORTS** ■ POČET HRÁČŮ **1-2**



Přihrávky: Hra je plynulá, přihrávání a střelbu si vychutnáte.

Loňský díl ***NHL*** byl prvním na PS2, a přestože pozorní hokejisté našli chyby, v zásadě šlo o velmi zábavnou hokejovou simulaci. Pro letošní remix se EA Sports rozhodli tradičně jen pro kosmetické úpravy. A to jak v hratelnosti, tak v grafice a nových nápadech.

Předpokládejme, že se už takřka každý se sérií *NHL* setkal, takže přeskočíme všechny ty řečičky o přesných soupiskách, kvalitním komentáři, počeštěném menu apod. Přistupme právě k tomu, co tu letos podle autorů už tak solidní hratelnost vylepšilo. Tak v první řadě jsou to brankáři, kteří jsou konečně děraví "tak akorát". Pamatují si, odkud padají góly, a své chyby neopakují - odpadají tedy stereotypní branky. Dále tu máme karty, které dostáváte za plnění úkolů (vstřelení hattriku, vyhrání de-



seti buly apod.) a jež vám dopřejí časově omezený bonus, cheat nebo zkrátka něco odemknou. Příjemné, být nepříliš reálné.

Nu a to je tak všechno. A co bychom také více chtěli - *NHL 2002* je výtečný simulátor hokeje, který si již tradičně užijete především ve dvou. Máte-li *NHL 2001* a nemůžete-li si dovolit vysolit další dva litry za nový ročník, podepíšeme vám omluvenku. Pro ostatní fandy hokeje je *NHL 2002* povinností - je totiž opět lepší než *2001*.

■ **Daniel Kalina**



Grafika: Prvotřídní prezentace a nejen díky češtině!

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 8/10
Je tu další NHL. Žádné překvapení - skvělá zábava.

VLASTNOSTI České menu a úvodní komentář; 30 týmů NHL a 20 národáků.



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 4
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

Listárna

Samé svalnaté postavy? *PSM* se zlepšuje? Hraní ve čtyřiceti letech? Čekáme i na vaše názory a dojmy. Hoďte to na papír a pošlete to k nám! Ještě dnes, nejpozději zítra...

VĚRNOST

Číslo 39 bylo poslední, které jsem si koupil. Tedy alespoň do doby, než vyšlo číslo 42. Už od čísla 35 jsem si říkal, že si *PSM* příští měsíc nekoupím, protože je to obyčejná sračka, která stojí 366 Sk. Ale vždy do stánku přišlo nové číslo a já jsem si ho musel koupit, protože jsem stále doufal, že se něco změní.

Potom přišlo číslo s CD a dvěma demoukázkami. Úplně mě to šokovalo. Za měsíc další dvě nová dema. Takže jsem se rozhodl, že už nikdy více. Přešel měsíc, dva, tři. Za čtyři měsíce jsem neodolal a musel si tu „sračku" koupit zase. Začal jsem v ní listovat a co nevidím. Úplně nový design, rubriky, soutěže a nová podoba recenzí. Byl jsem velmi překvapen, co se za ty tři měsíce změnilo. Dema jako *Sheep, Dog 'N' Wolf, The Italian Job*... prostě super!

Nejvíce mě potěšila rubrika Loading, dále Spravedlnost, vaše tipy a soutěže na CD. Takže na závěr: znovu vás začínám pravidelně kupovat a doufám, že mě nezklamete. Držím vám palce.

Roman Melíšek, *Bratislava*

Romane, díky! Jsme rádi, že se ti náš nový design a CD líbí. Takové dopisy si čteme stále dokola a je to skvělá motivace do dalších měsíců. Ujišťujeme tě, že budeme dělat všechno pro to, abychom tě nezklamali, přestože tě na Slovensku *PSM* stojí o poznání více peněz než čtenáře v Čechách. CD v tomto čísle je toho snad dobrým důkazem! **PSM**

A OPĚT BRATISLAVA

Ahoj *PSM*! Píši vám z Bratislavy kvůli jedné důležité věci. Nejdříve vás však musím pochválit za nový design, který se vážně podařil. Ale musíte uznat, že těch her na PSone už není tolik jako kdysi. Myslím si, že těch starších her by se na CD vešlo trochu víc, ale v čísle 42 je to OK. Teď bez urážky, ale myslím si, že číslo 50 bude jubilejním a zároveň posledním. Hodně výrobců na PSone prostě zapomnělo.



Ovečky: Jak se zdá, dvě naše exkluzivní dema se vám líbily. Plná hra stojí za to!

DOPIS MĚSÍCE



Edward: Dva roky v posilovně, liposukce, plastika obličeje... a je z něj jinoch!

DOKONALÝ CARNBY

Píšu vám, protože už mě štvou všichni ti dokonalí drsňáci - hrdinové her na PlayStation. Edward Carnby, hrdina *Alone In The Dark* patrně prošel kompletní úpravou v oddělení plastické chirurgie, protože v minulých dílech (vyšly pouze na PC) mu bylo zhruba 35, měl problémy s nadváhou, zrzavé vlasy a trochu zarostlé tváře. A teď? Vysoký frajer, mnohem mladší, svalnatější, černé vlasy, uhrančivý pohled. Samozřejmě že je tím přetržena alespoň minimální kontinuita mezi všemi díly, ale problém je mnohem větší - je to další krok k dokonalým postavám ve hrách. Současní vývojáři si myslí, že hráči budou hrát pouze hry, kde bude hlavní postava buď jaksepatří svalnatá, nebo prsatá. Nemluvě o sexy jménu.

Před deseti lety se herní postavy mohly jmenovat Horace, Bob nebo Archibald. Hry nepotřebují hezký ksichtík. Svět videoher nepotřebuje dalšího Eda Carnbyho, svět videoher potřebuje něco mnohem lepšího. Bůh žehnej PlayStation.

Marek Petřík, přes e-mail



Máš pravdu, Marku. Naprosto s tebou souhlasíme. Když se podíváš na nás obrázek z prvních dílu *Alone In The Dark*, je vidět, že Edward vypadá jako Lukáš Kolínský z naší redakce. A s takovým „hrdinou" se hry hrají hned jinak, to je bez debaty.

PSM



Resident Evil: Naše milovaná série si dává přestávku od PlayStation. Velká škoda.

Tak a teď k mé prosbě. Nemám přístup k internetu, a tak vás prosím o zaslání adres na evropská a hlavně japonská centra těchto firem: SquareSoft, Namco, Sony a Konami. Za kladné vyřízení by jsem vám byl velmi vděčný - dá se to označit za otázku života a smrti.

Petr, *Bratislava*

Adresy firem v Japonsku bohužel neznáme ani my. Spolupracujeme zásadně s jejich pobočkami v Evropě. Jejich adresy na zákaznické oddělení ovšem vesměs najdeš v manuálech ke hrám!

Pokud jde o budoucnost PSone, nevidíme to tak černě, padesátku přežijeme ve zdraví a ještě nějaký čas vydržíme. Víme o celé řadě her, které zatím nebyly ohlášeny, a firmy si zatím nepřejí, abychom o nich psali. Podpora už není jako vloni, ale schválně si vezmi do ruky nějaké rok staré číslo a uvidíš, že celou řadu kvalitních her, které vyšly v druhé polovině roku, tam vůbec nenajdeš. Jistě, buďme realisté, stovky se asi nedožijeme, ale příští Vánoce? Proč ne... PSM

EVIL

Jsem váš pravidelný čtenář, ale mám přístup i k internetu, a tak si o spoustě věcí přečtu ještě dříve než u vás. Což není kritika, ale fakt - rychlost je rychlost. Nedávno jsem ovšem ztuhnul, když jsem si přečetl, že série *Resident Evil* opouští PlayStation a míří na GameCube!

Byl to pro mě šok! Hry jako *Resident Evil* nebo *Silent Hill* patří mezi mé nejoblíbenější a těšil jsem se, že až si na Vánoce koupím PS2, zahraju si je i tam. Jasně, vyšel *Resident Evil Code Veronica*, vyšla *Onimusha*, vyšel *Silent Hill 2*, vychází i horory na PSone, ale co dál? *Resident Evil* byl beztak nejlepší a myslím, že je to velká ztráta. Nechá Capcom umřít survival horory?

Prosím vás snažně, řekněte mi, že to byla jenom fáma a že budoucí hry série *Resident Evil* vyjdou i na PS2!!

Daniel Kubát, *Olomouc*

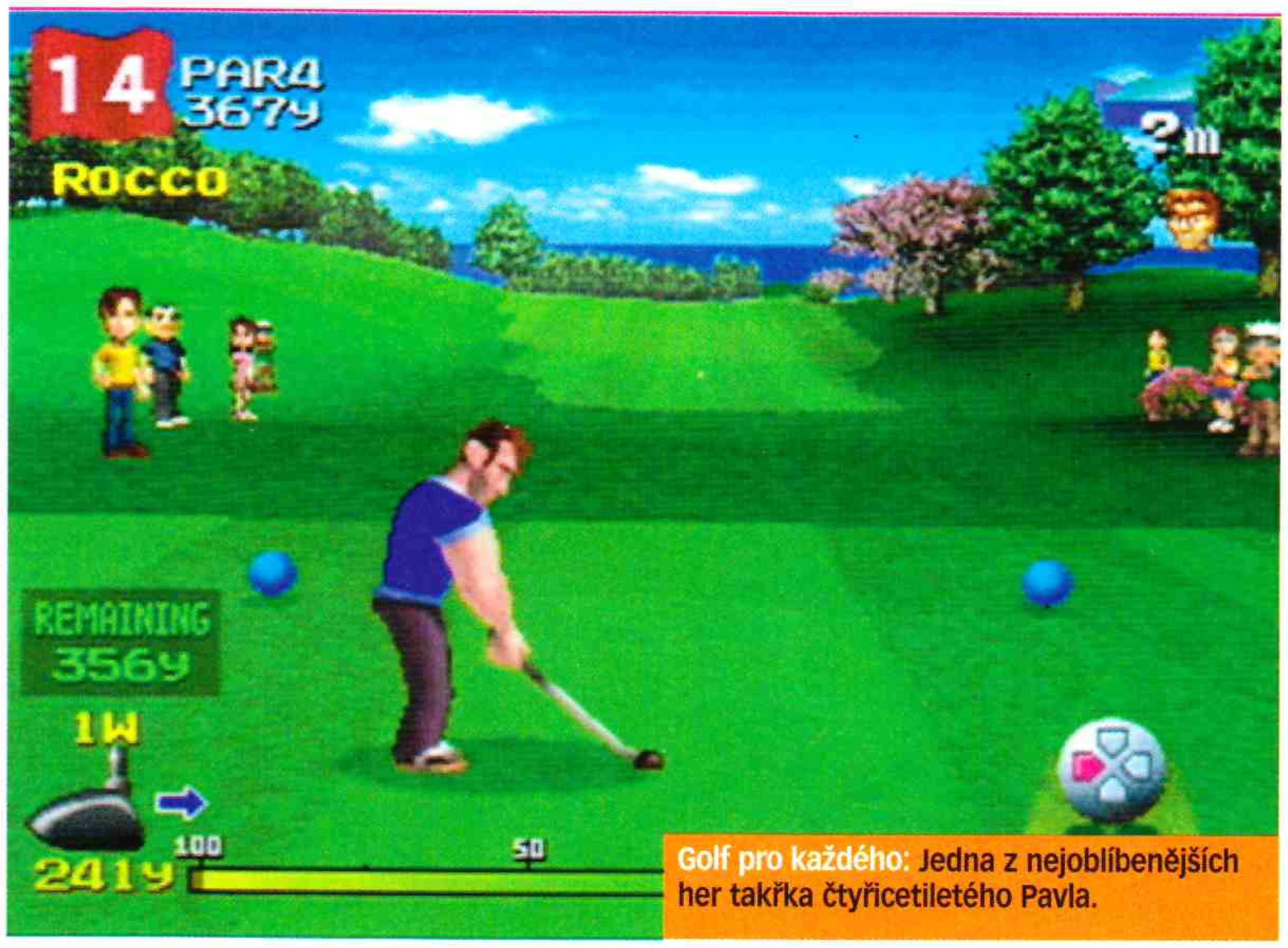
Bohužel, musíme konstatovat, že jsi četl správně. Na nějaký čas nás *Resident Evil* opouští. Uvidíme ho ještě někdy? Capcom nám oficiálně potvrdil, že nejde o definitivní záležitost, dohoda s Nintendem zní pouze na šest dílů a z toho navíc budou čtyři remaky na PlayStation již vyšlých dílů. Je to škoda, ale nedá se nic dělat. Na PS2 ale vychází další skvělé hry tohoto žánru, kromě těch které jsi sám zmínil, například *Devil May Cry*. PSM

MLADÍK

Čau *PSM*! Je mi 38 let, mám ženu a dvě děti, na první pohled normální spořádaný člověk. Jenže miluju PlayStation. A nestydím se za to - když hraju, mám pocit, jako bych byl o dvacet let mladší. Je to úžasný pocit a za mnohé vděčím i vám. Čtu vás od prvního čísla a díky vám jsem objevil mnoho perfektních her. *Silent Hill, Driver, Metal Gear Solid, Everybody's Golf 2*, to je jen pár perliček - mám už asi padesát her a většinu z nich jsem dohrál. Díky!

Pavel, *Praha*

Co dodat. Přejeme ti, Pavle, aby ses s naším lékem dožil alespoň 150 let. To pak bude sbírka, nezapomeň nám ji odkázat. PSM



Golf pro každého: Jedna z nejoblíbenějších her takřka čtyřicetiletého Pavla.



Vševěd z PSM

NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Koupil jsem si *PSM* a CD bylo vadné. Za 230 korun trochu drahý špás, nemyslíte?

Roman z Otrokovic

V tak velkém objemu se vždy několik nefunkčních CD najde. Na straně 69 nalezneš instrukce - prostě nám ho pošli a my ti ho vyměníme.

Co má znamenat ten potisk na obal CD? Do mých krabiček se nevejde, to si z nás děláte srandu nebo co?

Jindřich Adam, Mladá Boleslav

Neděláme. Znovu opakujeme, že musíš koupit obal velikosti SINGLU! Je k dostání prakticky v každé hudební prodejně.

Mohli byste napsat, co chystáte do budoucna? Na poslední stránce vždy píšete obsah příštího čísla, ale to je trochu málo, mě by zajímalo, třeba co bude v *PSM* za půl roku.

Alan z Brna

Nemohli. Pokud jde o obsah, máme jakous takous představu, co bude za dva za tři měsíce, ale půl roku dopředu prostě nevidíme. A kromě toho, plánovaný obsah se mění natolik, že by taková „upoutávka" v časopise byla naprosto k ničemu.

Pošlete mi *Syphon Filter 3* nebo sežeru celou kompletní sbírku vašich časopisů a CDčka navrch!

Tomáš Králík, Český Krumlov

Do toho! Nezapomeň se přitom vyfotit, poslat nám fotky a možná ti ho nakonec přeci jen pošleme.

Jakou posloucháte v redakci hudbu a jaké jsou vaše nejoblíbenější filmy?

Pavel, přes e-mail

Posloucháme leccos, tento měsíc nám tu v redakci vyhrává třeba i nový Jackson, ale také staří dobří U2 a Radiohead, Jamiroquai nebo Gorillaz. Nejlepší film všech dob podle *PSM* je *Jestli se rozzlobíme, budeme zlí* a z českých *Jáchyme, hoď ho do stroje*. A třeseme se na *Harryho Pottera*.

Vaše textovky

POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 0777/074076! DO TOHO!

■ DUCATI WORLD-KONECNE TROSKU SMYSLUPLNĚ MOTORKY.MOTO RACER JE MOZNA ZABAVNEJSI ALE NE TAK SOUTEZIVEJ. JE TO GT NA DVOU KOLECH.DOCELA DOBRY. KYJOVSKY

■ PROC JSTE ZRUSILI FOTRIKA?PROSIM VRATTE NAM HO!

■ SROVNAVAT DRIVER 2 S THE ITALIAN JOB JE DOST VELKA UBOHOST! PRECE JE VSEM JASNY ZE DRIVER 2 JE TAK O 100% LEPSI NEZ TA S PROMINUTIM SRACKA IJ ZATIM CAU TOM

■ OD TE DOBY CO MAME PS. NESTIHAM VUBEC NIC.JE TO SUPER UMIM SI OPET HRAT I KDYZ MA PRITEL STUDENOU VECERI! DIKY KEMOSKA

■ NEVIM PROC SE VAM TAK LIBI TEKKEN? DYT JE TO NUDA A BLBOST!!!CAU PSM.

■ CUS BAMBUS DRACI JSTE FAKT HUSTY A TY VASE POPRAVY PROSTE SUPERMEGAHUSTY!! LETS GO ISS TWO. HUSTON

■ PRAVE SE PROBIRAM ZE ZACHVATU SMICHU PO PRECTENI RECENZE NA DISNEY'S ATLANTIS: TLE JE SKVELA A PAVLOVSKY JE NEJVECI UCHYL VE STREDNI EVROPE :-)

■ PROBOHA VYRID TE NEKDO EA AT NEDAVAJI DO NHL VICHNARA TO UZ POTOM MUZOU DAT DO FIFY POULICKA S TITTELBACHEM...

■ JSEM ULITLEJ NA PLAYKO A JE MI 35LET. CO MAM DELAT? TOM

■ MILY PLAYSTATION MAGAZINE. KOUPIL JSEM SI VAS CASOPIS POPRVE A HNED NA PRVNI I NA DRUHY POHLED ME FASCINOVAL! JSTE VAZNE PRIMA A PREJI VAM HODNE USPECHU. ADAM H.

■ MAM TU JEDNU SMAKUJICI VECICKU:VE HRE SPIDERMAN 2 V LEVELU KDE MATE UHASIT AUTO A POUZIT HYDRANT JE UKRYTA RYBICKA.JE VE VODE U PRVNI BOJKY OD HYDRANTU. JAKUB MO

■ TA FIFA 2002 MELA VYJIT UZ DAVNO KAM SE NA NI HRABOU PREDCHOZI FIFY (AZ NA 2001). TAM SNAD TA SLAVIE BUDE HRAT LEPSI FOTBAL NEZ DO OPRAVDY. TA HRA JE OK! VAS TREVOR

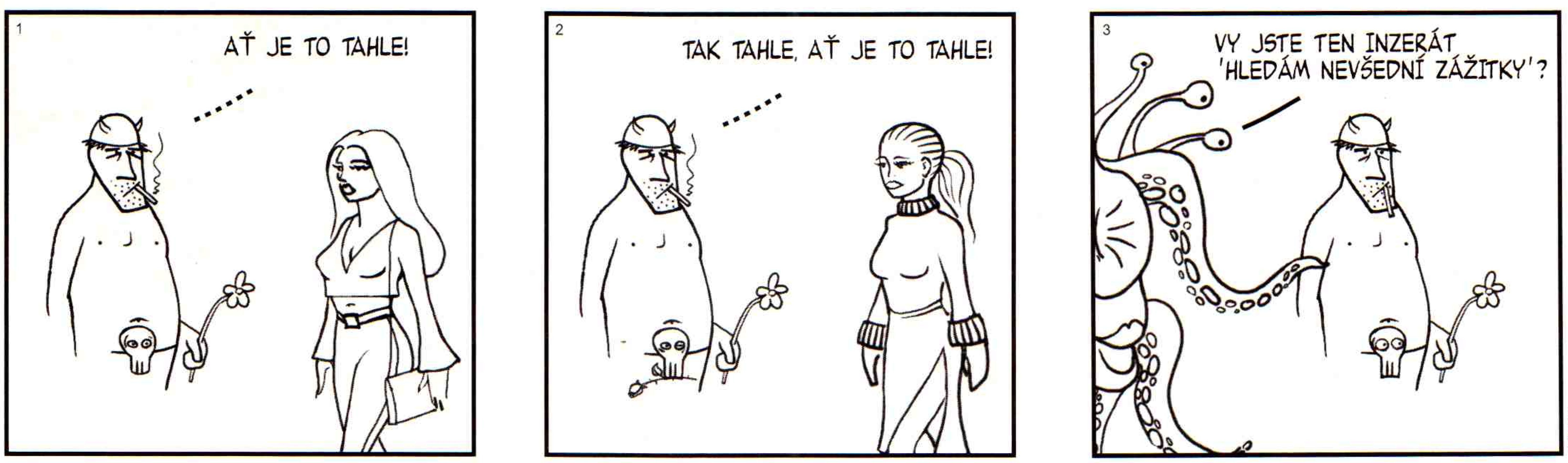
■ SHEEP DOG'N'WOLF JE TA NEJSUPROVEJSI HRA! KAM SE NA NI HRABE SPYRO. JARISKA.

■ NEVIM CO PORAD MATE S TIM GT JEDETE POMALU JAK KDYBY JSTE BOBOVALI NA ASFALTU GRAFIKA JAK STETKA NO PROSTE HRUZA KOUKNU SE NA GT3 A UVIDIM

■ HRY TYPU LMA MANAGER JSOU NAPROSTY VRCHOL NUDY SEDITE NA LAVICCE A RVETE TY TAM A TY SEM TO MUSI USPAT I NEJVETSIHO FOTBALOVIHO MANIAKA ZKRATKA VIM O CEM MLUVIM

Game Over

Text a ilustrace: van Helsing



20.01



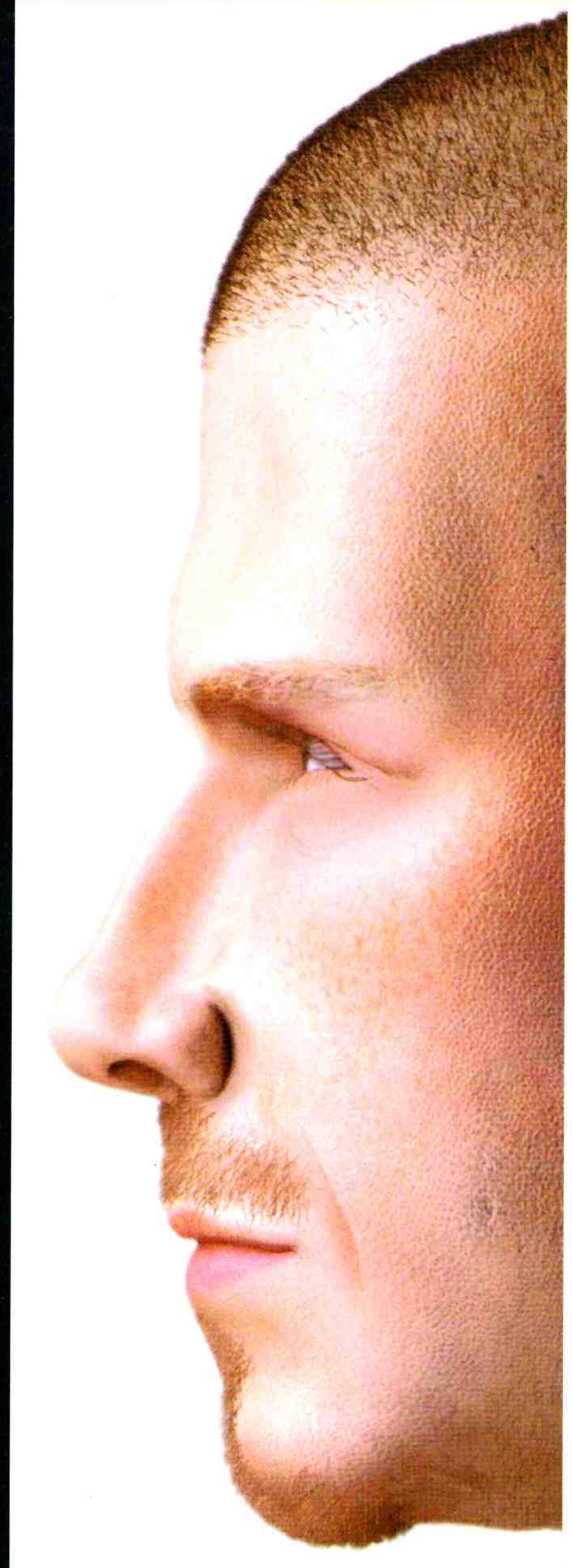
21.01

PŘÍŠTÍ MĚSÍC
Nesmí chybět ve vaší sbírce...

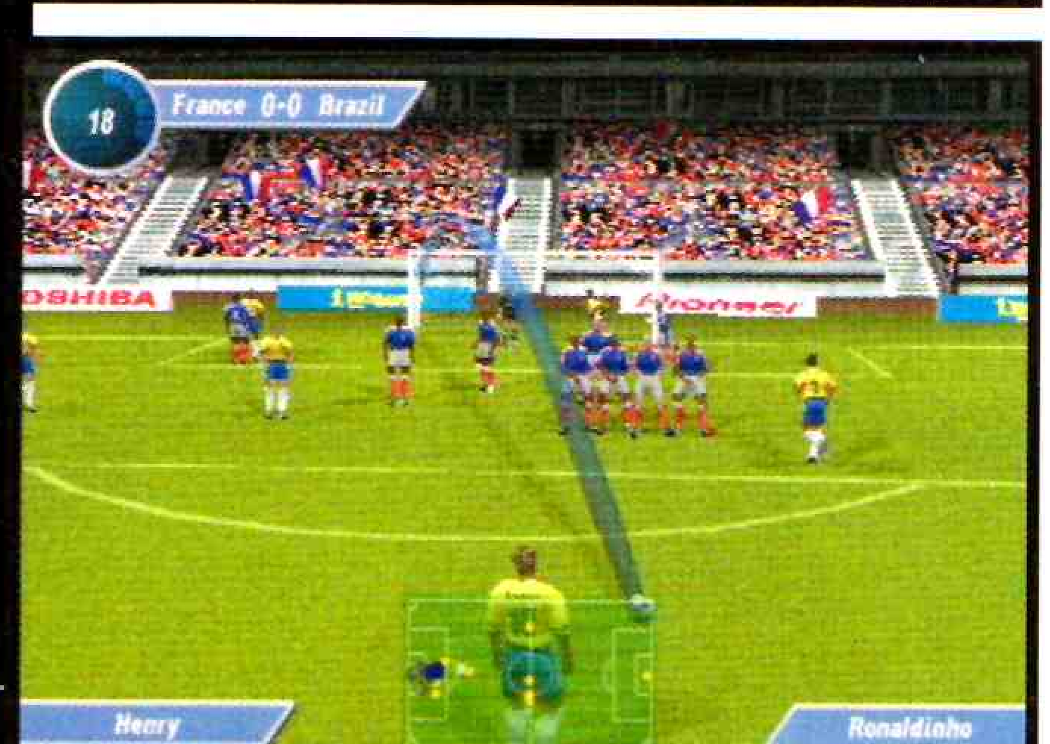
DAVID BECKHAM SOCCER

EXKLUZIVNÍ RECENZE

JEDEN Z NEJSLAVNĚJŠÍCH FOTBALISTŮ SVĚTA KOPE ZA *PSM*. PŘEČTĚTE SI NEMILOSRDNÝ VERDIKT!







Za měsíc nás čeká...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Přečtěte si největší recenzi nejlepší série z žánru extrémních sportů. Návdavkem pár tipů a strategie pro úspěch na prkně.

HARRY ZRECENZOVÁN

Ano! Předložíme vám verdikt hry *Harry Potter And The Philosopher's Stone*. Než si hru koupíte, určitě si přečtěte naši recenzi!



NEJLEPŠÍ RECENZE

Zjistěte více o *Gunfighter*, *NBA Live 2002*, *Scooby Doo*, *Hidden & Dangerous* a mnohých dalších hrách!

AKTUÁLNÍ NOVINKY

Nový *Rayman*, další F1 a hlavně o dalším filmové hře *Příšerky s.r.o.*!

PROFI NÁVODY

Dohrajte si konečně *Spider-Mana 2*. Plus tipy na *FIFA 2002*, *Harry Potter* a *Tony Hawk's 3*.

PlayStation ON THE CD

- **SYPHON FILTER 2**
- **LUCKY LUKE**

HUGO ● ACTUA GOLF 2

8 hratelných dem! Plus 14 downloadů, spusta videí a krásných gólů!

TO VŠE JIŽ ZA MĚSÍC
V prodeji od 18. prosince!

Official UK PlayStation Magazine

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.

Oficiální Český PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Štěpán Kopřiva, David Dovole, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@omegagroup.cz

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
18 400 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

the future network
Media with passion


UDĚLEJ SI MÍSTO
DVA DÁRKY V KAŽDÉ Go SADĚ!
New Beetle
PS2
Do úplně každé vánoční Go sady totiž Ježíšek schoval dva dárky – 100 Kč kupon s extra dárkem ukrytým pod stíracím polem. Hned jak ho setřeš, víš, co dalšího jsi dostal. Čeká tam 3x VW New Beetle, 15x zájezd za 30 000 Kč, 20x Playstation 2, 100x Sony MiniDisc, 200x Go kredit 3000 Kč, 300x Sony CD Walkman, 9362x Go kredit 1000 Kč a desetitisíce kreditů 100 Kč a 300 Kč. No a protože každý dostane extra dárek, měl by si také každý udělat extra místo pod stromkem.
Více informací nalezneš na www.mobilgo.cz, na Go lince *88 nebo 0800 33 00 88.
go
100 Kč
kupon
Go Ježíšku Go
www.eurotel.cz


LADIES AND GENTLEMEN ~~THE KING~~ OPSM HAS LEFT THE BUILDING
MITCHELL
FABULOUS
LAS VEGAS
Naskenoval PepikJS
HTTP://PSMAGAZIN.BLOGSPOT.SK/